1

PIANETI IN PERICOLO



avventure stellari

CHRISTOPHER BLACK

librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi



Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

Prima ristampa, dicembre 1988
Seconda ristampa, febbraio 1990

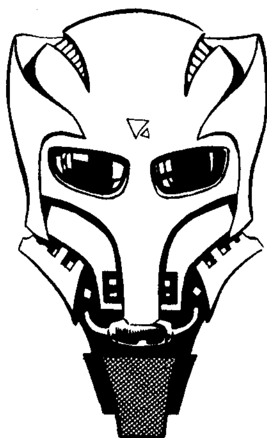
ISBN 88-7068-063-0
Titolo originale: «Star Challenge-Planets in peril».
Pubblicato con l'accordo di DELL PUBLISHING Co., Inc. New York.

Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

PIANETI IN PERICOLO

CHRISTOPHER BLACK

illustrato da Maelo Cintron
tradotto da Francesca Gregoratti





Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

ALLARME ROSSO!

Le AVVENTURE STELLARI non seguono l'ordine di tutti i libri terrestri.

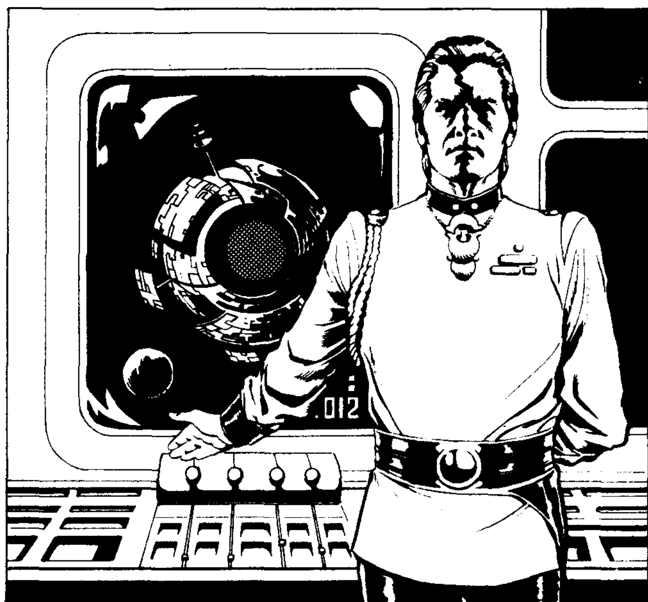
Infatti, se leggi le pagine una dopo l'altra, la storia non avrà senso; devi invece seguire le indicazioni poste a fondo pagina, così sarai tu a decidere lo svolgimento delle tue avventure.

Ad accompagnarti lungo il cammino ci sarà un robot dotato di autonomia operativa e di intervento: il suo nome è Tor-2. È capace di fare le cose più straordinarie: può farti attraversare lo spazio alla velocità della luce, può parlare con te telepaticamente.

Ogni volta che porti a termine una missione vai a pagina 115 e controlla il punteggio delle tue scorribande galattiche!

Per cominciare la tua grande avventura VAI A PAG. 1.

Buon divertimento!


.012

BENVENUTO A BORDO!

Siamo nell'anno 2525 e ormai gli uomini dominano le stelle.

Ti sei appena imbarcato sulla piattaforma spaziale Nebula, base di controllo della pace cosmica e, nello stesso tempo, reparto operativo di polizia della RETE DEI MONDI INTERGALATTICI. Da questo satellite, nella tua veste di operatore di Nebula, percorrerai la galassia per controllare che tutto sia in ordine.

Puoi servirti del sistema di teletrasporto di Nebula, che può proiettarti in un istante in qualsiasi punto della galassia; oppure puoi usare la tua navicella personale, il *Guerriero*. Se avrai bisogno d'aiuto, non esitare a chiedere rinforzi a Nebula.

Ma ricorda, il successo o il fallimento della tua missione (per non parlare della tua sopravvivenza) dipenderanno dalle tue scelte.

Gli operatori di Nebula infatti devono essere in grado di prendere decisioni rapide e ragionate.

Corri, il capitano Polaris ha bisogno di te!

VAI A PAG. 2.

2

Entrando nella sala operativa di Nebula vai verso la poltrona di comando fluttuante nell'aria, dove pensi di trovare il capitano Polaris, ma la poltrona è vuota.

«Guarda qua!» ordina la voce del capitano da uno dei numerosi schermi della sala. Si vede un'enorme base spaziale circondata da un'infinità di stelle. «La riconosci?» chiede Polaris.

«È la base industriale Cosmos» rispondi.

«Mi hanno informato che la base Cosmos verrà attaccata dall'astronave da guerra *Stella Nera.* Hai già sentito parlare del suo comandante, Rollo Scarp? Da quando è comparso con la sua banda di corsari galattici nel sistema stellare di Thonex, ha già distrutto sette mondi».

«Perché vogliono attaccare Cosmos?»

«La base sta sperimentando una nuova forza: il Graviton».

Ti rivolgi a Tor-2 per ottenere informazioni. La sua voce metallica risponde immediatamente: «Informazione riservata - Livello di Sicurezza Q-38». Uno scatto, poi prosegue: «Il Graviton aumenta enormemente la massa dei pianeti; i test dimostrano che può trasformare i pianeti in buchi neri con una percentuale di riuscita del 98,3%. Brutto affare, capo».

«Una forza in grado di distruggere il mondo . . .» pensi, ma la voce di Polaris tuona, richiamandoti alla realtà:

«Il tuo compito è di impedire a Scarp di impadronirsi del Graviton».

Vai a pag. 3.

3

Con Tor-2 ti precipiti nella sala del teletrasportatore, dove ti prepari a una partenza immediata. Improvvisamente si illumina uno schermo su cui appare il volto del capitano Polaris.

«Il nostro sistema di comunicazioni interstellari ha captato un messaggio: Mindor 6, il pianeta più vicino a Cosmos, è stato invaso. Non abbiamo altre informazioni».

«Potrebbe essere Scarp che cerca di assicurarsi una base avanzata per attaccare Cosmos» dici. «Vorrei andare a controllare».



Se vuoi farti teletrasportare immediatamente su Cosmos, vai a pag. 78.

Se preferisci invece sbarcare su Mindor 6 con la tua navicella spaziale, il Guerriero, vai a pag. 56.

4

«Soltanto un pazzo sceglierebbe di farsi schiacciare la testa come un verme» dice Tor-2.

«Parlerò» gridi, «ma facci uscire di qui!» La parete di fronte a te si spalanca con un boato e appare la terribile sagoma di Slee del pianeta Zard. Egli guarda la tua uniforme e un lento sorriso deforma il suo viso spaventoso.

«Bene, spia di Nebula» dice, «dove nascondi il microinformatore con tutti gli ordini?»



Vai a pag. 5.

5

Nascondi il microinformatore nella mano destra e dici: «È qui, troverai tutti i dettagli che desideri».

Ma appena Slee si avvicina lo lasci cadere sul pavimento; e quando si china per raccoglierlo lo colpisci alla nuca con un'abile mossa di karatè. Stordito, Slee si accascia a terra. Prima che rinvenga, scopri il pannello dei comandi di apertura del cancello e fuggi imprigionando il bandito all'interno.

«Avvisa Nebula che Slee è stato finalmente catturato e che Mindor è libero!» dici esultante all'amico Tor-2.



Missione compiuta!
Ritorna a Nebula a pag. 115
per controllare il tuo punteggio.

6

È veramente un criminale costui? Non conoscerai mai la verità, perché improvvisamente l'Automa lo abbatte con un raggio distruttore.

«Per fortuna non ti sei immischiato, altrimenti avrei dovuto uccidere anche te» esclama l'Automa.

«Non l'avremmo apprezzato troppo» dice Tor-2.

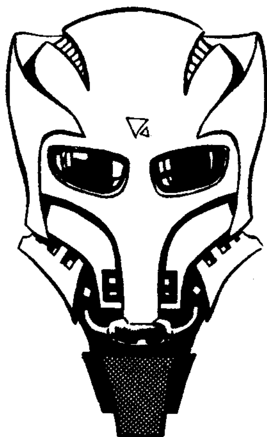
«Neanche il mio capo, penso». Così dicendo, l'Automa punta su di voi il suo terribile fucile. «Farete una splendida carriera nelle miniere di Mindor, e Slee sarà felice di avere degli schiavi come voi!»

«Schiavi?» esclami.

«Nelle miniere di Mindor?» dice lamentosamente Tor-2.

«Avanti, muovetevi!» ordina l'Automa senza pietà.

SKIANT!



«Devi assolutamente portare al sicuro il Graviton» mormora l'Alieno, «ma fai attenzione, apri il portello giusto, altrimenti potresti ritrovarti . . .»

Scuoti l'Alieno, ma ormai ha perso conoscenza. Allora guardi i due portelli rotondi: uno è contraddistinto da una grande scritta che nel linguaggio intergalattico significa «uscita»; l'altro invece ha uno strano simbolo. Cerchi risposta guardando Tor-2, ma quello scuote la testa e rimane in silenzio. Non sa cosa fare . . . e nemmeno tu.

Se scegli di fuggire attraverso il portello con la scritta «uscita» vai a pag. 95.

Se, invece, vuoi correre il rischio di imboccare il portello con lo strano simbolo, vai a pag. 35.

8

Tor-2 ricarica il microlaser. Prendi la mira e spari contro il centro del pannello: in una frazione di secondo diventa incandescente ed esplode.

Entrate tutti nella sala ancora fumante e scopri che l'esplosione ha distrutto i comandi del teletrasportatore e ha ucciso gli Automi che lo custodivano.

«Credo che questa stazione resterà fuori servizio per molto tempo» esclama Tor-2, «e Slee avrà una bella sorpresa».

Ma anche a te le sorprese non mancano: richiamati dall'esplosione arrivano da ogni dove altri Automi, che circondano l'edificio e aprono un fuoco di sbarramento contro di te. Il tuo scudo di protezione comincia a fondere, sommerso dai proiettili.

«Bisogna fare qualcosa!» grida Calix.

«Aspetta». Un rumore dal cielo richiama la tua attenzione: aerosiluranti stellari aprono il fuoco sugli Automi con potenti raggi laser.

«Una squadra d'attacco di Nebula! Sarà facile catturare Slee, appena avranno eliminato i suoi soldati!» e ridi felice.

Le luci gialle di Tor-2 si accendono: «Slee non aveva previsto di incontrarti, capo!»

Missione compiuta!
Ritorna a Nebula a pag. 115
per controllare il punteggio ottenuto.

9

Attraverso una porta carbonizzata ti insinui in una stanza buia, senza finestre. Sembra vuota.

«Se ne sono andati tutti» dice Bishra.

Improvvisamente una luce abbagliante illumina la stanza.

«Tutti tranne noi, i cacciatori di schiavi» esclama una voce sinistra. «Slee ci pagherà profumatamente per una preda così».

«Ma cosa sta succedendo?» chiedi.

«Ci vogliono vendere come schiavi» ti risponde Bishra. «Temo che ci sbatteranno nelle miniere».

«Ma io sono un operatore di Nebula, non un minatore».

«Non preoccuparti» sogghigna il cacciatore di schiavi, «non farai il minatore a lungo: nessuno sopravvive per più di una settimana!»

SKIANT!

10

Fai ruotare il *Guerriero* di 180 gradi e scendi sotto la sagoma impressionante della *Stella Nera.*

«Prendi bene la mira, un solo missile negatronico sarà sufficiente per distruggere i suoi reattori di manovra!»

Tor-2 lampeggia e dice: «Okay capo. Ma credo che prima sia meglio mettere fuori combattimento quella navicella d'attacco che ci hanno appena lanciato addosso! Si sta dirigendo contro di noi alla velocità della luce».

Vai a pag. 24.

11

Sollevi il braccio, pronto a sparare con il microlaser, ma mentre stai per premere il grilletto l'arma si rompe in mille pezzi.

«Combatti lealmente» dice la donna, «non è permesso usare il microlaser. Se vuoi raggiungere Andron-Poc mi devi sconfiggere. Scegli l'arma: la spada laser o la rete energetica?»

Ti guardi attorno, ma non vedi né la spada né la rete.

«Ti ho detto di scegliere!» ordina la donna.



Se scegli la rete, vai a pag. 96.

Se preferisci la spada, vai a pag. 34.

12

Raccogli il Cubo con gli artigli e voli verso il campo energetico. Tor-2 non ti riconosce nella nuova forma, ma fortunatamente vede il Cubo. Questo consente al robot di collegare te alla strana creatura. Per prudenza ti fa un cenno di riconoscimento.

Uscite insieme dalla Città Proibita. Il vostro ritorno tra i Mutanti in attesa è accolto da grida di gioia. Prendono il Cubo e utilizzano il suo sapere per restituirti l'identità di operatore di Nebula. «Ti siamo riconoscenti di aver recuperato il Cubo di Cristallo» dicono.

«E io vi ringrazio per la sapienza che contiene» rispondi. Mentre parli, le ali che ti ingombravano i movimenti spariscono, e a poco a poco ricompaiono le braccia.

Con una semplice cerimonia i Mutanti proclamano te e Tor-2 eroi della nuova repubblica.

Tor-2 invia un messaggio attraverso la speciale linea subspaziale al centro di controllo di Nebula.

Il capitano Polaris in persona vi risponde:

«Pensavamo di avervi persi! Avevo mandato dei rinforzi che sono riusciti a salvare il Graviton, ma non hanno trovato traccia di voi. Tornate presto, stiamo organizzando una festa in onore dei nostri due eroi!»

Missione compiuta!
Ritorna a Nebula a pag. 115 per controllare il punteggio della tua impresa.

13

È trascorsa una settimana. Quasi un centinaio di Automi si sono ammassati nella sala di programmazione per provare la nuova tuta da combattimento. Appena l'hanno indossata lanci il segnale d'attacco: si gettano di sorpresa sulle guardie e le sopraffanno.

Fai muovere gli Automi: escono dalla sala di programmazione e marciano verso la fabbrica di Slee per distruggerla. Tutte le truppe di difesa di Zard accorrono.

Quando la battaglia volge ormai alla conclusione, chiedi rinforzi a Nebula. Nel frattempo i tuoi soldati stanno distruggendo le basi di controllo di difesa orbitale.

Quando arrivano le squadre d'attacco di Nebula il pianeta Zard è completamente sottomesso, e Slee è prigioniero nel suo palazzo. Tiri un sospiro di sollievo: non dormi da quattro giorni per mantenere il controllo degli Automi.

Sei stremato, ma il capitano Polaris non ti lascia riposare sugli allori: «Tornate alla base appena possibile» ordina.

«Ero sicuro che non ci avrebbe concesso neanche un'ora di vacanza!»

Ma Tor-2 fischietta felice: «Sono curioso di sapere che novità ha in serbo per noi il capitano Polaris, capo!»

Missione compiuta!
Ritorna a Nebula a pag. 115
per controllare il tuo punteggio.

14

Vuoi distruggere a tutti i costi la fabbrica di Slee, ma non sarà facile trovare il modo. «Andremo nella stanza dei circuiti, poi vedremo cosa si può fare!» esclami.

L'Automa di guardia ti conduce in una piccola sala, dove ti punta addosso uno strano fucile:

«È qui che costruiamo i microcircuiti» dice, «abbiamo bisogno di micro-operatori. Preparati ad essere rimpicciolito!»

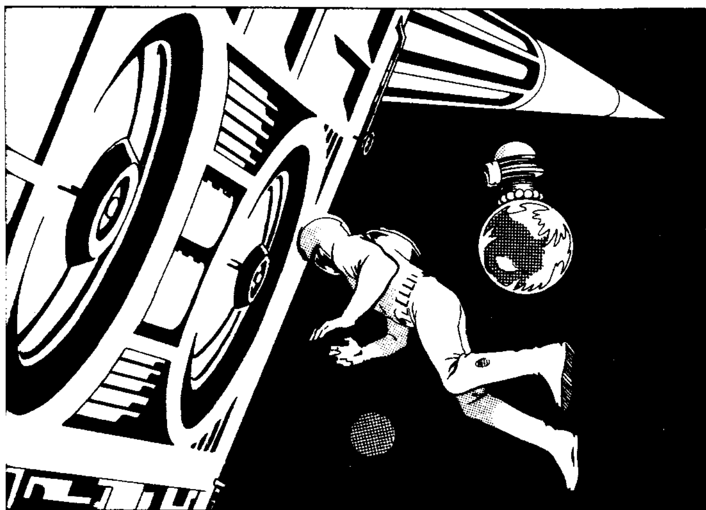
Prima che tu possa reagire, l'Automa colpisce te e Tor-2. Cominci a rimpicciolire come un palloncino bucato.

Vai a pag. 37.

Procedi silenziosamente attraverso il canale aereo. Davanti a te c'è una porta, la apri ed entri in una stanza sovrastata da una cupola d'argento. Dentro c'è soltanto un banco di controllo, proprio al centro.

«Non è stato difficile entrare» sussurri a Tor-2.

Ma all'improvviso senti una voce spaventosa. «In ginocchio, feccia di Nebula. Preparati, stai per incontrare il grande e potente Rollo Scarp».



Vai a pag. 18.

16

Vedi il comandante della *Stella Nera* e hai un solo pensiero: eliminarlo! Dirigi il sistema di puntamento verso il ponte di comando e... Fuoco! un fascio di missili negatronici si abbatte sull'astronave nemica con una violenta esplosione.

Ma Scarp non resta con le mani in mano e risponde immediatamente al fuoco, scaricando sulla tua piccola unità tutta la potenza dei suoi cannoni spaziali.

Si accendono le spie rosse d'allarme di Tor-2: «Non abbiamo scampo qui in mezzo!» Lo scudo protettore della navicella comincia a bruciare.

Il tuo attacco è destinato al fallimento e tu a una morte sicura.

SKIANT!

17

«Non mi piace l'idea di arrendermi» dici a Tor-2, «ma stavolta tornerà a nostro vantaggio».

«Spero che tu abbia ragione!»

Mandi un fascio di luce bianca come segnale di resa e spegni i motori; il brutto muso di Slee non si fa attendere e, da uno degli schermi, ghigna:

«Mi sto dirigendo verso la tua navicella, accompagnato da una squadra di Automi armati fino ai denti. Niente scherzi, amico».

«Sta andando tutto a meraviglia!» dici sorridendo, ma Tor-2 non ne è affatto convinto.

Vai a pag. 83.

18

Il pannello in fondo alla stanza si apre, e Scarp fa il suo ingresso. È la creatura più spaventosa che tu abbia mai visto: è alto solo sessanta centimetri, con una grossa testa ad uovo coperta per metà da profonde cicatrici.

«Voglio il Graviton» dice, «dammelo subito!»

Stringi forte il Graviton tra le mani, ma ti rendi conto che Scarp è molto più forte di quel che sembra. Il suo unico occhio visibile emette una luce ultravioletta che cattura il Graviton dalle tue mani.

«Bello scherzo, eh?» ridacchia. «Immagino che vorrai conoscere il potere anche dell'altro occhio!»

Ti ricordi che il banco dei comandi è lì vicino.

Se decidi di lanciarti sul banco dei comandi, vai a pag. 61.

Se invece preferisci unirti a Tor-2 per attaccare Scarp, vai a pag. 71.



20

La donna dice di chiamarsi Bishra. Ti guida attraverso le rovine della capitale, finché non raggiungi un edificio a cupola con la porta sventrata da un'esplosione.

«È strano» dice Bishra «prima la porta era ancora intera, quando me ne sono andata».

«Forse è meglio che non entriamo» esclama Tor-2, mentre scattano tutti i suoi circuiti, «potrebbe essere una trappola!»

«Ma i miei amici là dentro potrebbero aver bisogno di me!» dice Bishra.

Se decidi di entrare, vai a pag. 9.

Se preferisci aspettare fuori, mentre Bishra entra, vai a pag. 84.

21

Prendi Tor-2 per mano, beh insomma... per una pinza, e lo trascini nella foresta senza foglie.

Ti guardi intorno; il paesaggio sinistro ti fa venire la pelle d'oca; anche l'aria ha uno strano odore, quasi metallico; tocchi un albero e vedi che si sbriciola in una cenere grigiastra. «La foresta è stata carbonizzata in una tempesta nucleare» ti informa Tor-2.

«Tor, andiamocene!» Devi saltare per restare in equilibrio, mentre il suolo ti si sgretola sotto i piedi. «Via, a casa!»

L'amico robot scatta e ronza per qualche secondo. «Scusa capo, ma non ho idea di dove siamo in questo momento. Questo pianeta non è inserito nei miei circuiti».

Guardi sconsolato il paesaggio: «Come potremo sopravvivere in un inferno come questo?»

È chiaro che non sopravviverai. Un solo istante più tardi la terra carbonizzata si spalanca, e precipiti urlando nelle fauci di un mostro sotterraneo che sta aspettando te e Tor-2 per pranzare.

SKIANT!

22

«Non c'è tempo per il Cubo, ora» esclami, «mi ha già procurato troppi guai!»

Con un colpo d'ali ti libri nell'aria, quindi attraversi il buco tra le fiamme. In basso, intravedi Tor-2.

«Tor, sono io!» cerchi di dire. Ma il robot non capisce il tuo stridìo di Mutante: e adesso non ha proprio tempo per impararlo, è troppo preoccupato per la sorte del suo amico prigioniero della parete di fuoco.

Dopo molti tentativi perdi la speranza di comunicare con Tor-2. Guardi per l'ultima volta il tuo amico e voli via: devi cominciare una nuova vita in qualche angolo del pianeta dei Mutanti.

SKIANT!



«Posso mantenere il campo energetico solo per un istante, poi dovrò ricaricarmi» dice Tor-2. Un raggio bluastro parte dal robot e colpisce il muro di fuoco, formando un tunnel tra le fiamme.

Trattieni il respiro e ti lanci attraverso l'incendio. Arrivato dall'altra parte scorgi una colonna luminosa, sulla quale troneggia un pezzo di cristallo non più grosso di un mattone. «Il Cubo di Cristallo della Conoscenza!» esclami.

Vorresti impadronirti del Cubo ma, prima ancora che tu lo raggiunga, si muove verso di te una creatura volante, minuscola e incandescente, che ti punge una mano. Immediatamente la mano ti si gonfia.

«Tor» gridi, «aiutami! Cosa devo fare adesso? Qual è il rimedio?»

Aspetti una risposta, ma la tempesta di fuoco ha interrotto le comunicazioni con il robot.

Se decidi di aspettare che Tor-2 ristabilisca il contatto, vai a pag. 54.

Se, al contrario, preferisci continuare nonostante la puntura, vai a pag. 69.

24

«Benissimo, sarò veramente felice di incontrarla!» dici.

Fai macchina indietro, e in un istante il battello nemico ti oltrepassa. Non ha potuto colpirti.

«Fuoco!» Il missile negatronico raggiunge il nemico e lo disintegra.

Adesso è il momento di attaccare la *Stella Nera*. Rapidamente distruggi i suoi reattori di manovra, e l'astronave non può più difendersi.

Un raggio bianco di resa parte dal ponte della *Stella Nera*. Con abilità e coraggio hai sconfitto Scarp e annullato i suoi sogni di conquista.

Sorridi a Tor-2, che invia segnali gialli di gioia: «Ottimo lavoro, capo. Ora cosa ci aspetta?»



Missione compiuta!

Ritorna a Nebula a pag. 115 per controllare il punteggio.

25

«Per tutti gli asteroidi di Katar!...» balbetti tremando: una forza misteriosa ha occupato la tua mente. La vista, l'udito, il tatto, tutti i tuoi sensi si affievoliscono mentre questa forza ti penetra nel cervello. Perfino la memoria comincia a vacillare.

Infine la voce parla di nuovo: «Puoi prendere il Cubo di Cristallo, perché so che lo utilizzerai con saggezza».

Lasci la città con il Cubo di Cristallo. I Mutanti ti accolgono come un eroe e ti supplicano di restare con loro, per aiutarli nella ricostruzione del loro mondo distrutto.

Tutto ciò ti lusinga, ma rifiuti: tu e Tor-2 dovete tornare a Nebula. Siete operatori di Nebula innanzitutto, e il vostro destino è tra le stelle.

Missione compiuta.
Ritorna a Nebula a pag. 115
per controllare il tuo punteggio.

26

«Penso che i quadrati con le strisce verticali siano quelli resistenti».

«Voglio crederti capo» dice il robot tra rumori metallici. «Spero soltanto che tu abbia una buona memoria!»

Fortunatamente è così. I quadrati tengono bene e salti dall'altra parte della scacchiera, al sicuro.

Poi utilizzi le ultime energie di Tor-2 per mandare un messaggio a Nebula. «Darò le nostre coordinate, così potranno venire a prenderci» dice Tor-2.

«Non dimenticarti di parlare di Mindor 6; possiamo sventare tutti i piani di Slee» aggiungi.

Il capitano Polaris risponde all'appello, dicendo: «Pensiamo noi a Slee, adesso!»

«Bene, ma non dimenticatevi di noi . . .»

«Non preoccupatevi. Non vorrei proprio perdere due operatori del vostro calibro! A presto».

«A molto presto, spero, perché ho veramente voglia di tornare a casa!»

Missione compiuta.
Ritorna a Nebula a pag. 115
per controllare il tuo punteggio.

27

Azioni i propulsori che ti lanciano nella tempesta di fuoco. Senti la voce lontana di Tor-2 che dice: «È troppo densa, capo!» Poi i propulsori si fondono e ti disintegri.

SKIANT!

28

Bussi alla porta. Subito uno degli Automi con la testa quadrata ti viene ad aprire.

Gli spieghi nel tono più ufficiale possibile che ti manda Slee, per ispezionare il teletrasportatore.

«Slee del pianeta Zard?» chiede l'Automa.

«Esatto, testa quadra, Slee di Zard. Togliti di mezzo!»

Entri nella stanza e capisci che, in realtà, la testa quadra sei tu; all'interno si trova una creatura coperta di scaglie verdi: è Slee del pianeta Zard.

«Prendeteli! Sono spie di Nebula!» grida Calix Dune.

«Oh no!» piagnucola Tor-2 in una girandola di luci rosse.

Due Automi vi afferrano per le braccia. «Chiudeteli nel deposito del kronio. Li spediremo a Zard, a costruire tute da combattimento».

Vai a pag. 102.

29

Tu e Tor-2 imparate in fretta; in breve tempo siete in grado di collegare i minuscoli circuiti senza l'aiuto di nessuno. Ma i circuiti su cui lavorate non finiranno sulle tute da combattimento di Slee, avete ben altro in mente ...

Tor-2 aveva lavorato per qualche tempo al centro quantum-massimale di Nebula; grazie alla sua esperienza, in meno di tre settimane riesce a mettere a punto un'emittente ad alto potenziale. Ora puoi collegarti con il sistema di comunicazioni inter-spaziale di Nebula.

Dai le coordinate dello stabilimento di Slee e della tua microscopica collocazione.

Dopo qualche giorno una squadra d'attacco di Nebula invade il pianeta e vi libera.

Gli Automi prigionieri vi restituiscono la grandezza naturale. «Anche se eri così piccolo, hai fatto proprio un buon lavoro!» si congratula il comandante della squadra d'attacco. «Sono sicuro che ti attende un ritorno trionfale a Nebula. Bravo!»

Missione compiuta.
Ritorna a Nebula a pag. 115
per controllare il tuo punteggio.

30

«Tor, messaggio urgente per Nebula: qualcuno è in grave pericolo!» Vi precipitate verso una porta d'argento.

«Speriamo di arrivare in tempo!» borbotta Tor-2 tra i soliti rumori di circuiti in azione.

All'interno lo spettacolo è strabiliante: una mostruosa creatura al neon, alta quasi tre metri, lotta con un uomo vestito di bianco visibilmente in preda al terrore. Le fauci del mostro si spalancano sull'uomo che cerca di proteggere un teletrasportatore.

«Fermatelo! Fermatelo!» urla l'uomo. «Non deve impadronirsi del teletrasportatore. La stazione sarebbe immediatamente invasa dagli uomini di Scarp!»

Vai a pag. 58.

31

La terribile forza ti schiaccia la testa. Il dolore è atroce. «Sono un operatore di Nebula. Non otterrai una parola di più, Slee!»

Sfortunatamente non ti sente nessuno e la forza aumenta; perdi conoscenza. Non ti sveglierai più.

Qualcuno potrebbe apprezzare il tuo coraggio e trattarti da eroe. Altri potrebbero essere invece meno generosi, e considerarti stupido e presuntuoso. Ma non ti devi preoccupare: non sentirai mai le loro lodi... né le loro critiche.

SKIANT!

32

«Slee vuole il nostro kronio» dice la donna, «Mindor 6 ha i più ricchi giacimento della galassia. Slee si è impadronito delle miniere e ora invia il kronio al suo pianeta, Zard, dove lo usa per fabbricare tute da combattimento per i soldati; spera così di conquistare l'intera galassia».

Chiedi a Tor-2 di avvertire la base di Nebula.

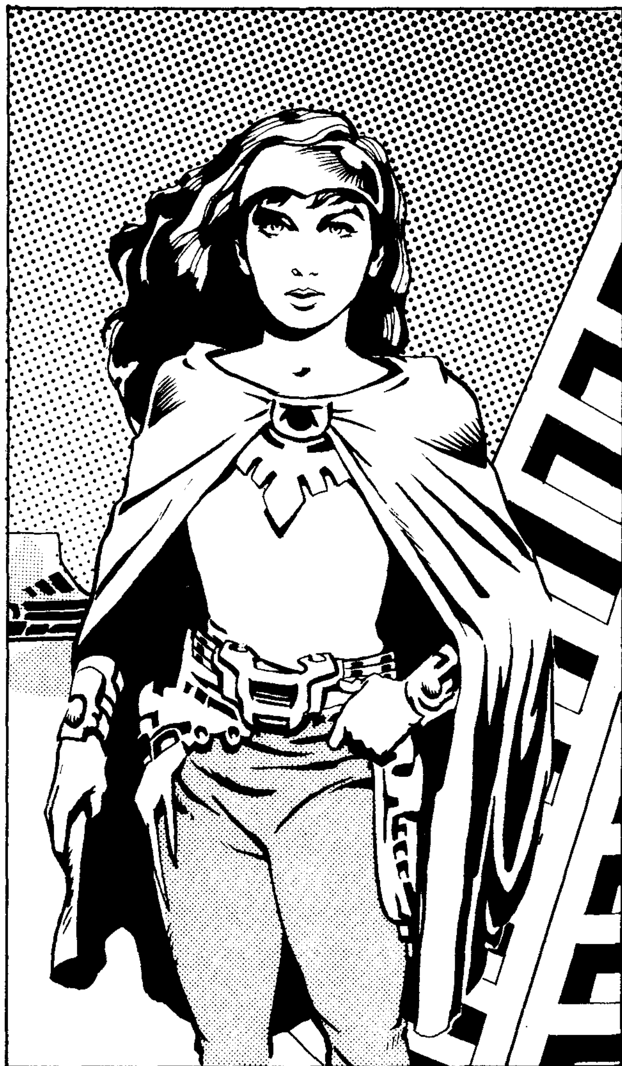
«D'accordo, capo, Slee deve essere neutralizzato subito. Non possiamo permettere che disponga di un esercito invincibile!»

In quel mentre senti un rumore di passi. Le luci rosse di pericolo di Tor-2 cominciano ad accendersi e a lampeggiare.

«Presto» dice la donna, «seguitemi! Vi condurrò alla base ribelle e, con il vostro aiuto, potremo sconfiggere Slee!»

Se decidi di seguire la donna,
vai a pag. 20.

Se invece preferisci tornare sul Guerriero
e metterti in contatto con Nebula,
vai a pag. 112.



34

«Scelgo la spada!» E immediatamente appare una fiammeggiante spada-laser. Per un attimo indugi meravigliato, ma l'attacco della donna ti richiama alla realtà; fende l'aria con la sua potente arma e, ridendo, ti chiede:

«Pensi veramente di potermi distruggere?»

La spada-laser ti brilla tra le mani, ma capisci di aver scelto l'arma sbagliata; è la prima volta che adoperi una spada del genere. Hai affidato la tua vita a un'arma sconosciuta.

«No» pensi dentro di te, «non credo proprio che riuscirò a batterti . . .»

È così, purtroppo. Con un formidabile fendente la donna distrugge la scala sulla quale ti trovi: precipiti verso l'infinita profondità, verso il buio totale. Giù, giù, verso un destino insondabile . . .

SKIANT!



35

Apri lentamente la porta misteriosa, e vieni subito risucchiato da un vortice dove turbinano abbaglianti luci psichedeliche.

«Per tutte le galassie!» esclami. «È un vortice di transizione. Sono trascinato in un altro universo».

Devi essere vittima di un esperimento cosmico di cambiamento di dimensione. La testa ti gira e ti senti rivoltato come un guanto. Poi il vortice si dissolve.

Sei in un altro universo dove ogni cosa è al contrario: le stelle sono nere e il cielo è di un bianco brillante. Ti guardi intorno, ma non c'è via d'uscita, non riesci più a trovare il tuo universo. Ti prende una gran nostalgia...

Le luci psichedeliche ricominciano a lampeggiare e nel vortice appare una figura: è Tor-2!

«Tienti stretto, capo. È l'unica possibilità di salvezza!» Con una mano tieni il Graviton, con l'altra la pinza del tuo amico: insieme vi lanciate nella luce abbacinante. Appena la testa smette di girare ti accorgi di essere di nuovo su Cosmos. «Torniamo a Nebula, Tor!»

Quando Polaris sente il tuo rapporto, manda una squadra d'attacco su Cosmos.

«Quei banditi avranno una bella sorpresa!» esclama Tor-2 accendendo le luci gialle. «E abbiamo salvato il Graviton...»

Missione compiuta.
Ritorna a Nebula a pag. 115
per controllare il tuo punteggio.

36

«So che la maggior parte degli animali non sopporta i suoni acuti; con questo dovremmo ottenere lo stesso risultato. Prova, Tor!»

Il robot emette un rumore stridente che, via via, diventa sempre più acuto fino a raggiungere la soglia dell'ultrasuono. La creatura fa un passo, poi un altro verso di te, poi attacca. Capisci troppo tardi che l'ultrasuono spinge l'animale alla lotta.

Le sue fauci dalle zanne lucenti sono l'ultima cosa che vedi nel mondo dei vivi. Avresti dovuto aspettarti un comportamento un po' strano da parte di questa creatura: dopo tutto è un Mutante. Non ha niente a che vedere con i nostri amici animali!

SKIANT!

La guardia ingigantisce e scompare, ma cominci a distinguere qualcosa un po' più in basso. Sei rimpicciolito, e ti trovi in una minuscola fabbrica equipaggiata con macchinari molto sofisticati, sorvegliata - come scoprirai molto presto - da feroci guardiani.

«Benvenuto nella sala dei circuiti!» Una donna dalle orecchie penzolanti e dal mento appuntito ti afferra per un braccio. «Lavorerai qui d'ora in poi».

Ti conduce davanti ad un enorme banco dove una miriade di operai lavora a delle tavolette di plastica.

«Se farai bene il tuo lavoro, ti lasceremo in vita» muggisce la creatura, «altrimenti verrai divorato dall'Artropodo di Zard che sta dietro quella porta!»

Quando la donna ti lascia, ti rivolgi a Tor-2, dicendogli di chiamare immediatamente Nebula per ottenere rinforzi.

Ma Tor risponde desolato: «Capo, questa volta dovremo sbrigarcela da soli; ridotto così, anche se lanciassi un messaggio non riuscirebbe ad oltrepassare la stanza».

«Usciamo da quella porta!»

«Non so se è una buona idea» risponde Tor-2 con le sue luci blu, «là dietro potrebbero esserci delle brutte sorprese!»

Se decidi di rimanere nella fabbrica a lavorare,
vai a pag. 29.

Se preferisci tentare la sorte
oltrepassando la porta,
vai invece a pag. 73.

38

Prima che l'Automa possa sparare lo colpisci con un raggio laser: cade riverso sulla sabbia calda di Mindor.

«Ti ringrazio», dice l'uomo con il mantello. «Mi chiamo Calix Dune. Qui stanno succedendo delle cose terribili, dovresti aiutarci».

Ti racconta che il pianeta è stato invaso dal crudele Slee di Zard, figlio di un rettile solare, mostro dal viso coperto di orribili squame. Egli ha ridotto il suo pianeta in schiavitù e ora vuole fare lo stesso con Mindor.

«Slee obbliga i nostri cittadini a lavorare nelle miniere di kronio . . .»

Tor-2 interviene: «Il kronio è un metallo molto raro necessario nella confezione di tute da combattimento. Abbiamo scoperto che Slee sta mettendo a punto una nuova armatura elettronica per i suoi Automi».

«Slee invia il kronio a Zard, il suo pianeta: lì prepara le tute e le armi» racconta Calix Dune.

«Dobbiamo distruggere il teletrasportatore che usano per mandare il kronio su Zard. Ma non è facile. Come potremmo fare?»

Vai a pag. 39.

Calix ti conduce in un edificio senza finestre: è il complesso dove si trova il teletrasportatore.

«La cupola che vedete lassù è il centro di comando. Slee dovrebbe essere là».

«E dove si trovano i comandi del teletrasportatore?» chiedi.

«Nell'edificio principale, ma devi essere estremamente prudente: hanno raddoppiato la guardia».



Se scegli di cercare Slee, vai a pag. 94.

Se preferisci occuparti subito del teletrasportatore, vai a pag. 43.

40

La faccia ripugnante di Slee di Zard appare improvvisamente, dopo uno scatto, sul tuo schermo.

«Mi state spiando, dunque!» ruggisce. «Avete scherzato col fuoco, e adesso . . .»

Ti accorgi che un raggio stellare sta per colpire la navicella. «Dobbiamo assolutamente uscire di qui, capo!» Le luci rosse d'allarme di Tor-2 lampeggiano impazzite di fronte al pericolo. «La nostra navicella non ha alcuna possibilità di reggere un attacco del genere».



Se decidi di fuggire, vai a pag. 68.

Se preferisci rimanere a combattere, vai a pag. 90.

41

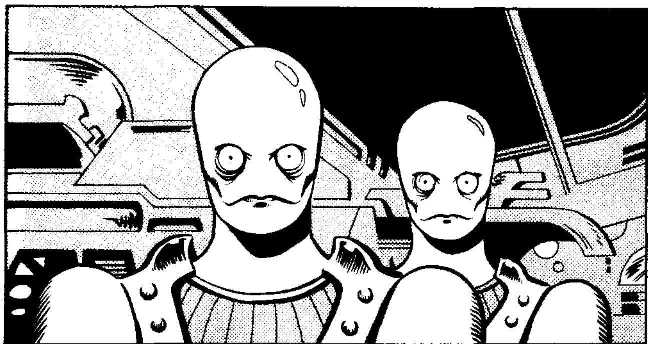
Le due guardie dalla testa rotonda ti portano via.

Tor-2 ti comunica in un gergo segreto che ha chiesto aiuto a Nebula, e quindi i rinforzi non dovrebbero tardare.

«Spero proprio che arrivino subito, non ho nessuna voglia di conoscere il Flagello di Rorv!» esclami.

«Non vuoi incontrarlo?» una delle guardie comincia a sogghignare. «Se preferisci, puoi scegliere la stanza con la Torcia Neutronica; è proprio qui vicino!»

«Vogliamo essere generosi: scegli!» dice l'altra guardia. «La Torcia o il Flagello? Il Flagello è nella stanza vicino all'ingresso».



Se decidi di incontrare il Flagello di Rorv,
vai a pag. 62.

Se preferisci entrare
nella stanza della Torcia Neutronica,
vai a pag. 76.

42

Afferri la corda e gridi: «Tira!»

Lo sconosciuto incappucciato ti solleva, e qualche istante più tardi ti ritrovi in una stanzetta bassa, sulla sommità della torre.

Una dozzina di creature orribili, con il viso deturpato da zanne enormi e da grosse corna, riempie la saletta. Tutte cominciano a sorridere. Nessuna traccia di Tor-2.

Hai l'atroce impressione che stia per capitare qualcosa di terribile.

Vai a pag. 52.

Ti dirigi verso l'edificio principale. «Andiamo al centro di controllo del teletrasportatore», dici spingendo una porta che non vuole aprirsi.

«Potremmo bussare e tentare di spacciarci per Automi di Slee» suggerisce Calix. «L'importante è entrare, poi potremo prenderli di sorpresa».

«Sfondiamo la porta piuttosto. So che è un po' rumoroso, ma è senz'altro più efficace».

Se decidi di abbattere la parete con il microlaser, vai a pag. 8.

Se invece preferisci seguire il suggerimento di Calix, vai a pag. 28.

44

Tor-2 emette una parolaccia nel linguaggio della Torcia Neutronica. Poco dopo vedi la creatura fiammeggiante arrampicarsi nel condotto.

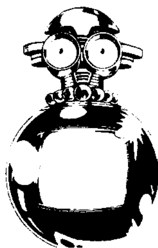
«Adesso!» grida Tor-2. «Muoviamoci!»

Fuggite precipitosamente attraversando il condotto. Davanti a voi c'è un piccolo canale aereo, ne aprite il portello e improvvisamente il vuoto dello spazio vi risucchia fuori della navicella.

Fluttui privo di gravità; scorgi la flotta da combattimento di Nebula che arriva in tuo soccorso. Ti dirigi subito sulla navicella di comando, e dalla cabina di controllo vedi esplodere la *Stella Nera.*

Mentre osservi l'astronave nemica che si dissolve nello spazio, una mano ti tocca la spalla: è il capitano Polaris.

«Mi voglio congratulare con voi, Nebula è fiera di avere due operatori così!» dice sorridendo. «Al vostro ritorno vi attende la Medaglia d'Ardimento della Rete Intergalattica. L'avete ampiamente meritata!» Le luci gialle di Tor-2 si accendono e si spengono in una girandola di felicità.



Missione compiuta.
Ritorna a Nebula a pag. 115
per controllare il tuo punteggio.

45



46

Il teletrasportatore di Slee comincia a scomporti in molecole, ma Tor-2 sta programmando un nuovo codice.

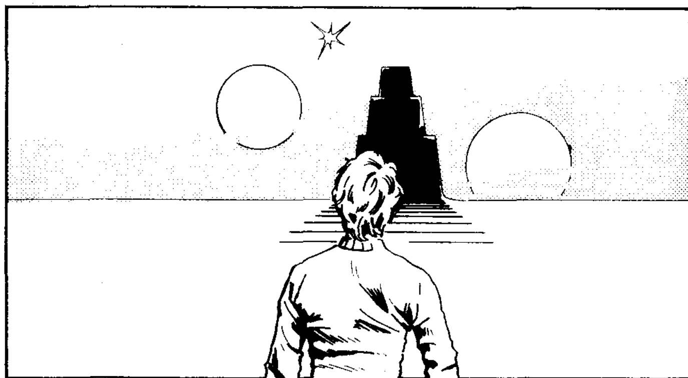
«Stiamo per sfuggire a Slee» bisbiglia la voce metallica di Tor-2. «Spero solamente che atterreremo bene su Nebula».

In una frazione di secondo ti ritrovi, di nuovo tutto intero, in una pianura ghiacciata, rischiarata da due soli rossi.

«Questa non è Nebula, stupido corto circuito, e nemmeno Zard!» esclami atterrito.

Ma Tor-2 non è più lì con te. Solo una torre di cristallo, immensa e nera, si staglia all'orizzonte. Proprio allora una luce rosa che chiede soccorso si accende sulla cima della torre.

«Tor-2 è nei guai!»



Vai a pag. 111.

47

Spalanchi la porta. Una creatura calva, con lunghe orecchie di cane, scappa verso una delle uscite rotonde della parete più distante. Ti accorgi che sta trasportando una piramide di metallo incandescente. La formula incisa nel metallo ti dice che si tratta del Graviton.

«Arrenditi!» gridi. Regoli il microlaser e ti prepari a colpire.



Vai a pag. 80.

48

«Un tempo noi eravamo una grande civiltà» dice la donna Mutante, «ma questo avveniva molti secoli fa. La guerra nucleare ha distrutto ogni cosa. Le radiazioni hanno ucciso o deformato tutti gli esseri viventi del nostro pianeta. L'unica cosa che ci può salvare è il Cubo di Cristallo della Conoscenza, caduto nel cuore della Città Proibita. Se riuscissimo a riaverlo, potremmo ricostruire tutto ciò che è andato distrutto».

«Ma se è così, perché non raggiungete la città e lo recuperate?»

«È la Città Proibita! Proibita a noi Mutanti. I mostri che la sorvegliano uccidono sistematicamente chiunque si avvicini. Pietà, visitatori delle stelle, salvate il nostro pianeta!» implora la donna.

Lo scienziato scuote la testa, la creatura al neon spegne le luci. Guardi Tor-2 ... non sai cosa fare.

Se decidi di ignorare la supplica dei Mutanti
e vuoi addentrarti in quel territorio ostile,
vai a pag. 21.

Se decidi invece di aiutare i Mutanti
e di partire alla conquista del Cubo, vai a pag. 105.

«Il dipartimento di programmazione!» chiedi.

«Da questa parte». Gli Automi di guardia ti accompagnano attraverso la fabbrica di tute da combattimento. Sei collegato a un terminale elettronico con cui gli Automi ti controllano notte e giorno. I circuiti sui quali lavori sono destinati alla programmazione degli Automi e al funzionamento delle tute da combattimento.

Fortunatamente hai un po' d'esperienza e te la cavi bene con l'informatica, così sei in grado di giocare con i codici. Inserisci un nuovo programma: gli Automi ora non rispondono più a Slee e ai suoi accoliti. Hai la situazione in pugno, perché gli Automi risponderanno soltanto ai tuoi ordini.

Vai a pag. 13.

50

Insieme a Tor-2 ti affretti lungo il condotto. Il tuo amico robot trova un'apertura che vi conduce fuori, all'esterno. Apri infatti il portello e ti ritrovi nello spazio infinito. Metti in azione i propulsori inseriti nella tuta di protezione bionica e raggiungi la parte inferiore dell'enorme astronave *Stella Nera*.

«Guarda!» Tor-2 indica con una pinza una squadra di combattenti alati che si muove verso di te. «È la squadra d'attacco di Nebula che ho chiamato prima!»

«Hai fatto un buon lavoro, Tor. Hanno portato il *Guerriero*» esclami. «Ora saliamo a bordo. Vorrei dare un'altra opportunità al signor Scarp».

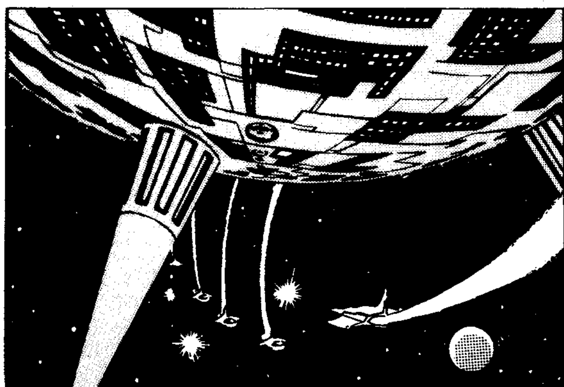
Vai a pag. 51.

Non molto tempo dopo sei al banco di comando del *Guerriero.* Prepari la navicella per unirti al combattimento che il resto dell'esercito di Nebula ha già ingaggiato con la *Stella Nera.*

«Non c'è possibilità di salvezza! I terribili cannoni della *Stella Nera* sono troppo potenti» esclami, vedendo che già tre caccia di Nebula sono stati abbattuti.

Accendi il video e ti sintonizzi con il ponte di comando della *Stella Nera*: Rollo Scarp, in divisa da combattimento, ora dirige la battaglia. «Vorrei tanto bombardare quel ponte . . .» dici a Tor-2.

«La parte inferiore della *Stella Nera* è più esposta al nostro attacco». Le luci verdi di Tor-2 lampeggiano quasi impazzite. «Sarebbe un ottimo bersaglio».



Se decidi di attaccare il ponte,
vai a pag. 97.

Se vuoi invece attaccare la parte inferiore dell'astronave nemica,
vai a pag. 10.

52

«Bene, molto bene» sibila la figura incappucciata. «Sapevo che non avremmo avuto problemi a trovare cavie per i nostri esperimenti. Basta solo lanciare una corda dalla finestra e tirarli su».

«Come trote che abboccano all'amo!» ride uno studente.

Ti allontani dall'uomo con la corda, non deve avere molto a cuore la tua salute, pensi. Adesso devi trovare un modo per scappare. Ma non vedi vie d'uscita: non ci sono porte, perfino la finestra dalla quale eri entrato è scomparsa.

Gli studenti si alzano. Si direbbe che stai per lasciare un segno nella storia della medicina di questo pianeta, che ti piaccia o no...

SKIANT!



53

«È passato un po' di tempo da quando sono passato di qui», dici. «Ma, se la memoria non mi inganna, dovremmo provare con i quadrati a strisce orizzontali».

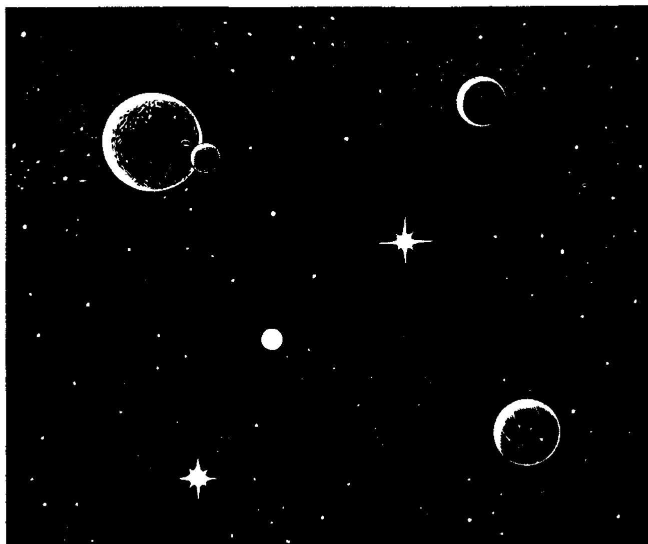
«Sei sicuro, capo?» chiede Tor-2, mentre gli si accendono le luci blu.

«Sicurissimo!» Avanzate baldanzosi verso un quadrato con le strisce orizzontali. «Tor, credo di aver commesso un piccolo errore!»

«Accidenti, capo, hai proprio ragione!» grida Tor precipitando nel vuoto buio e infinito.

«Oh, nooooooo!» Ma sono le tue ultime parole prima di raggiungere il povero Tor.

SKIANT!

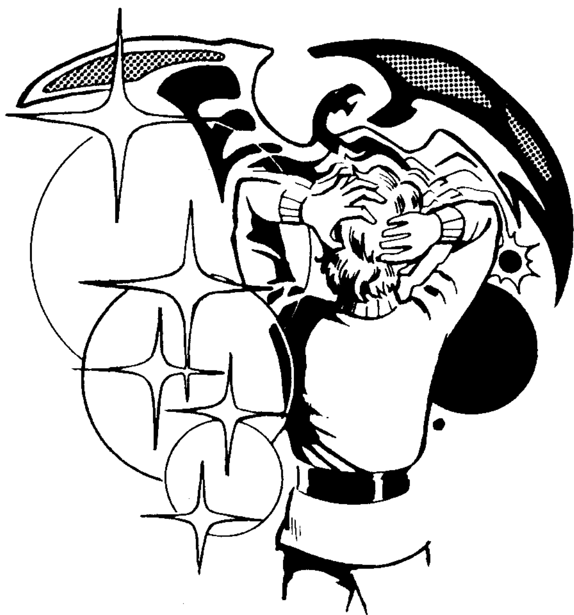


54

«Tor, sbrigati, per favore! Sono perduto senza di te!» supplichi.

Ma Tor-2 non ti può sentire. E non può nemmeno correre in tuo aiuto.

Nel frattempo la creatura ti inietta in vena un alterante molecolare. Il corpo ti si rimpicciolisce, la pelle ti diventa lucida e tesa, ti spuntano due grandi ali sulla schiena. Sei diventato la copia della creatura che ti ha punto.



Vai a pag. 55.

Ricompare il campo energetico di Tor-2.

Vuoi andartene da lì subito, e spieghi le ali per attraversare il muro di fuoco: se ci riuscirai, ritroverai Tor-2. Improvvisamente ti ricordi del Cubo della Conoscenza.

Se decidi di portare il Cubo con te,
vai a pag. 12.

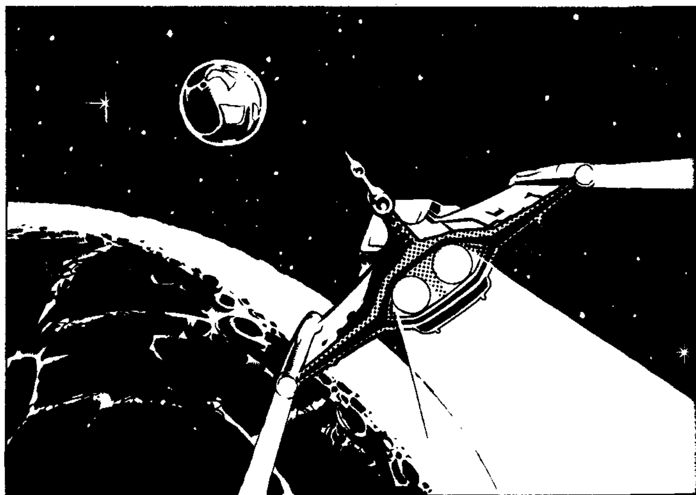
Se preferisci scappare lasciando perdere il Cubo,
vai a pag. 22.

56

Per la tua missione preferisci servirti della navicella *Guerriero,* anche se sarebbe certamente più rapido farsi teletrasportare da Nebula. Ma grazie al nuovo reattore tachyonico puoi finalmente viaggiare alla velocità della luce.

Accompagnato da Tor-2 ti siedi al posto di comando, programmi il codice di decollo, inserisci il reattore e, in un batter d'occhio, Nebula appare lontanissima.

Con il nuovo reattore la navicella va benissimo. In quattro giorni entri nell'orbita di Mindor 6.



Vai a pag. 57.

I tuoi strumenti di precisione raccolgono segnali di combattimento sulla superficie del pianeta.

«Deve esserci stata una violenta battaglia» suggerisce Tor-2, «e deve aver causato danni considerevoli».

«Dove potremmo atterrare?» chiedi.

«Posso proporti due soluzioni, capo. Ci possiamo dirigere verso il vecchio Foro. È parzialmente distrutto, ma potremmo trovare qualche prefetto mindoriano là, che ci racconti che cosa è successo».

«E l'altra possibilità?»

«Potremmo andare dall'altra parte del pianeta. Ho scoperto che là sta per essere generata una enorme massa energetica. Sta succedendo qualcosa di importante da quelle parti».



Se vuoi dirigerti verso il Foro, vai a pag. 113.

Se preferisci invece andare sull'altra faccia del pianeta, vai a pag. 103.

58

Improvvisamente la creatura si accorge di te, e ruggendo afferra una sedia di quasidio indurito.

In quel mentre senti rumori di lotta provenire dal corridoio alla tua sinistra.

«Il Graviton! Hanno preso il Graviton!»

La creatura al neon solleva la sedia, sta mirando proprio alla tua testa. Devi agire subito, è in gioco la tua vita.

Se decidi di uscire nel corridoio, vai a pag. 87.

Se invece vuoi tentare di difenderti dalla creatura, vai a pag. 60.

59

Emettendo una nota grave Tor-2 comincia a vibrare. A quanto pare la creatura dal muso prominente non gradisce questo genere di musica. Batte i denti e trema, finché lancia un urlo e fugge con la coda spelacchiata tra le gambe.

Finalmente il Cubo di Cristallo! Ma una voce profonda ti blocca all'istante.

«Alt! O verrai disintegrato! Il Cubo di Cristallo della Conoscenza deve appartenere soltanto ai saggi. Fermati, devo sondare le tue capacità per sapere se ne sei degno».

Se non vuoi affrontare la prova,
prendi il Cubo e vai a pag. 108.

Se preferisci subire il sondaggio,
vai a pag. 25.

60

Il mostro ha l'aria piuttosto minacciosa.

Chiedi al tuo amico robot di distrarlo, e non appena Tor-2 emette un suono acuto ti butti sulle sue gambe. Fai parte della squadra di rugby lunare di Nebula, quindi sai benissimo come placcare l'avversario.

L'urto lo rovescia, ma cadendo colpisce i comandi del teletrasportatore facendo saltare un circuito. Si accendono le luci rosse sulla macchina.

«Dannazione!» grida l'uomo vestito di bianco. «La macchina è in movimento, fermatela!»

Non hai scelta:
il teletrasportatore è attivato,
quindi devi proiettarti immediatamente a pag. 114.

Ti tuffi dietro il banco di controllo, ma Scarp lancia un altro raggio ultravioletto che scaraventa il bancone dall'altra parte della stanza. Sei di nuovo in pericolo.

«Vedo che tu e il tuo amico non siete tipi molto arrendevoli» dice. «Forse così mi farete divertire di più. Guardie!»

Improvvisamente appaiono due creature dalla testa rotonda. Hanno gli occhi grandi e sporgenti come uova venusiane. Vi spingono rudemente.

«Portateli giù» ordina Scarp. «Il Flagello di Rorv sarà felice di farvi compagnia!»

Vai a pag. 41.

62

«Scelgo il Flagello di Rorv!» dici.

La seconda guardia sfiora con la mano un sensore che automaticamente apre la porta di una cella. Vi getta all'interno.

Non dovete affannarvi a cercare a lungo il Flagello: il corpo barcollante e gelatinoso dell'orrenda creatura occupa tutta la stanza. In mezzo alla testa ripugnante, distingui una bocca sottile e crudele.

Il Flagello ghigna e comincia a rotolare verso di te. Cerchi disperatamente una via d'uscita, ma sei in trappola. Il Flagello si è proprio meritato il nome che porta e ora te ne accorgerai!

SKIANT!



Attraversi la breccia nella parete ed entri nella Città Proibita.

«I miei strumenti di percezione avvertono la presenza di un oggetto luminoso, capo». Tor-2 si mette in ascolto. «Credo sia il Cubo di Cristallo della Conoscenza». Ti dirigi con il robot verso il segnale, avanzando faticosamente tra le rovine della città distrutta.

«Non dovrebbe essere lontano ora, capo».

«È come se fosse a milioni di chilometri» dici. «Guarda!»

Una tempesta di fuoco nucleare vi sta bloccando la strada. Tor-2 si arrabbia e inveisce contro il muro di fuoco. «Le radiazioni sono troppo forti, non riesco a trasmettere attraverso questo ostacolo. L'unica cosa che sento è il segnale luminoso».

«Tor, credi che posso rischiare di attraversare questo muro?»

«La tuta di protezione non può resistere più di tanto» risponde Tor-2, «e non so quanto profonda sia la barriera di fuoco. Temo che la tuta si disintegri troppo presto! Sarebbe un bel guaio».

Il robot fa scattare i suoi circuiti e le luci si accendono. «Potremmo cercare una via più sicura. Perché non creiamo un campo energetico attraverso il muro radioattivo? Credo che la mia energia sia sufficiente».

Se decidi di creare un campo energetico con l'aiuto di Tor-2, vai a pag. 23.

Se preferisci lanciarti tra le fiamme, vai a pag. 27.

64

«Non vogliamo farti del male».

«Lo so» risponde la donna. «Ma quell'Automa dietro di te non mi sembra dello stesso parere. Giù!»

Ti volti all'istante e ti trovi davanti a un Automa gigantesco, con la testa quadrata, pronto a spaccarti il cranio con un colpo di mazza. Ti getti a terra, mentre la donna spara sull'Automa e lo colpisce.

«Grazie» dici, alzandoti in piedi. «Ma chi era?»

«Un soldato» risponde lei, «dell'esercito di Slee, che con i suoi giannizzeri ha invaso Mindor. Gran parte della mia gente è stata ridotta in schiavitù».

Ormai conosci bene Slee: è una delle creature più brutali e crudeli della galassia. L'anno scorso, per esempio, ha distrutto più di dodici mondi.

«Perché Slee attacca Mindor?» chiedi alla donna.

Vai a pag. 32.



66

Respiri profondamente, poi ti butti sul quadrato con le strisce orizzontali. «Spero di aver scelto bene. Altrimenti cadrò nel v

u

o

t

o!»

SKIANT!

67

«Ho bisogno di raccogliere la maggior quantità possibile di forza!» borbotti, mentre trangugi il liquido blu tra mille bollicine. «Non avevi detto che questo mi avrebbe reso più forte?»

«Ah sì?» risponde l'uomo.

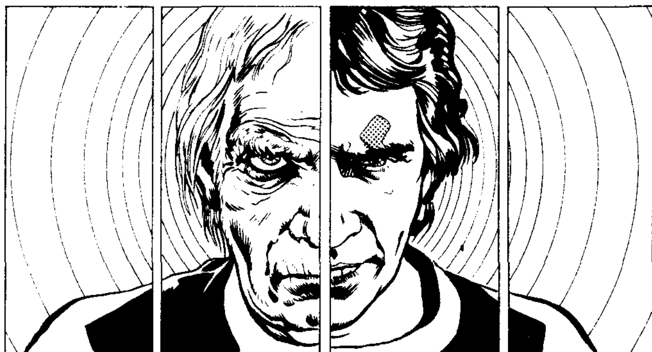
Ti senti strano. «Hai detto che si diventava più forti!»

Il vecchio ti appoggia una mano sulla spalla. «Non hai capito» dice. «Volevo dire che avrebbe reso *me* più forte. Vedi, devo servirmi della tua energia per sconfiggere Andron-Poc».

Senti che tutta la forza ti abbandona e viene attirata nella mano del vecchio. Vuoi lottare, ma sei troppo debole: riesci a malapena a tenere gli occhi aperti.

L'uomo sta ringiovanendo a vista d'occhio, ora è bello e forte. Non hai nemmeno il tempo di immaginare quali effetti ha prodotto sul tuo corpo la vecchiaia, perché i suoi mali sono incurabili!

SKIANT!



68

«A volte una ritirata in buon ordine è il miglior attacco» dici a Tor-2. «Tienti stretto. Stiamo per dare un po' di gas al nostro bel reattore tachyonico».

Ti proietti via alla velocità della luce, prendendo Slee di sorpresa. Ma quello non ti lascia fuggire facilmente. La sua navicella, il *Distruttore*, accende i reattori e ti raggiunge in una frazione di secondo.

Aspetti finché Slee non è esattamente sulla tua scia, poi abbassi i comandi e ruoti di 90 gradi. La pesante navicella di Slee non può effettuare la stessa manovra; continua il suo viaggio, del tutto impossibilitata a virare o a rallentare.

Ora Slee è proprio dove volevi. Tor ha già chiesto aiuto a Nebula e la navicella di Slee si sta dirigendo senza sospetti verso l'agguerrita squadra d'attacco che accorre in tua difesa.

Contatti il comandante di Nebula. «Slee non ci procurerà più guai!»

«Avete fatto un buon lavoro» dice il comandante. «Stai diventando il miglior pilota della flotta».

Sorridi felice. Poi riaccendi i motori e ti allontani nello spazio scintillante.

Missione compiuta.
Ritorna a Nebula a pag. 115 per controllare il punteggio ottenuto in questa fantastica impresa.

69

Non è necessario essere medici per capire che devi assolutamente liberarti della creatura vampiro. La colpisci con una mossa di karaté, così il veleno non ti entra più nelle vene.

Il campo energetico di Tor-2 riappare. Afferri il Cubo di Cristallo e, con il tuo amico, scappi dalla Città Proibita verso la salvezza.

Ritornato tra i Mutanti, restituisci il Cubo tra le loro acclamazioni.

«Finalmente potremo ricostruire la nostra gloriosa civiltà!»

Il Cubo ti fornisce le coordinate di cui hai bisogno per ritornare su Nebula. Dopo la lettura del rapporto, il capitano Polaris conclude: «Sono contento di te! Il tuo messaggio da Cosmos è arrivato appena in tempo e così abbiamo catturato l'intera banda di Scarp. Hai scoperto un nuovo pianeta; pensi che i Mutanti riusciranno a ricostruire la loro civiltà?»

Sei sicuro che ce la faranno. Forse un giorno si legheranno alla RETE DEI MONDI INTERGALATTICI e diventeranno vostri amici ... sarebbe la più bella ricompensa per Tor e per te!

Missione compiuta.

Vai a pag. 115 per controllare il tuo punteggio.

70

Afferri impaurito la pinza di Tor-2, mentre la stanza si colora di una spaventosa luce violetta. La luce gira illuminando ogni cosa: il kronio, te e Tor-2. Poi scende nel tuo corpo e scandaglia ogni cellula, ogni atomo. La coscienza ti si annebbia mentre, pezzo dopo pezzo, sei trasferito nel teletrasportatore.

Più tardi, senza sapere come, ti ritrovi in un'altra stanza, identica. «Ho l'impressione che siamo arrivati su Zard!» borbotti.

Due Automi dalla faccia di pietra marciano verso di te e ti prendono.

«Due schiavi in più per la fabbrica di tute di Slee!» dicono ridendo.

Ti guardano: «Dove preferisci lavorare, nella stanza dei circuiti o nel dipartimento di programmazione?»

Se decidi di lavorare nella stanza dei circuiti,
vai a pag. 14.

Se invece scegli
il dipartimento di programmazione,
vai a pag. 49.

71

Tu sulla destra, e Tor-2 sulla sinistra, vi lanciate contro Scarp che, con un occhio solo, potrà difficilmente controllarvi entrambi. Inoltre, cosa ancor più grave per lui, si è intrappolato in una stanza priva di guardie.

Scarp si volta fulmineo e stordisce Tor. Prima che possa lanciarsi su di te lo attacchi senza pietà. Sei un asso del karaté, e con un solo colpo sul collo lo scaraventi a terra.

In un attimo riattivi i circuiti di Tor-2. «Via, torniamo a casa» dici. «Abbiamo salvato il Graviton e abbiamo catturato uno dei fuorilegge più ricercati della galassia!»

Missione compiuta.
Ritorna su Nebula a pag. 115
per controllare il tuo punteggio.

72

Sbuchi in un'enorme sala con i muri grondanti d'umidità, e imbocchi il passaggio di sinistra. Cammini per ore seguendo i tortuosi giri del passaggio, devi spesso tornare indietro perché vicoli ciechi ti sbarrano la strada. Alla fine il tunnel si restringe a tal punto che diventa impossibile continuare.

«Tor, dobbiamo tornare indietro, altrimenti siamo perduti. Utilizza i tuoi sensori per trovare la strada!»

Il robot comincia ad attivare i circuiti, si accendono le luci di risposta: «È tutto inutile, le pareti del tunnel emettono una strana energia che neutralizza i miei sensori. Non riesco a trovare la strada . . .»

Ti si secca la gola, cominci a tremare. Ora ti ricordi del monito che avevi udito prima di iniziare il cammino: segui i passaggi autorizzati o sarai condannato a camminare per sempre.

«Per sempre» ripeti a te stesso. «Tor, nemmeno tu riuscirai a tirarmi fuori da questo pasticcio!» Così è . . .

SKIANT!

73

«Avanti, vieni Tor!» La porta è lì vicino. Ma appena la spalanchi gli schiavi che lavorano con te cominciano a gridare spaventati: «No, no! Hai fatto scappare l'Artropodo di Zard!»

Cerchi di chiudere la porta, ma è troppo tardi! Una gigantesca gamba nerastra e coperta di peli blocca la porta; un'enorme antenna si infila nella stanza dall'alto.

Vai a pag. 89.



75

Non hai nessuna voglia di entrare, ma, nello stesso tempo, non puoi permettere che Bishra corra dei pericoli. Disponi il microlaser sulla fase «stordimento» e ti arrampichi sul tetto.

Tor-2 invece è fuori, davanti all'entrata. Il robot imita la voce dei soldati di Slee.

«Grande capo» chiama. «Abbiamo catturato i ribelli, vieni».

Slee si precipita fuori; davanti a lui striscia una creatura coperta di verruche meglio conosciuta con il nome di Piovra spaziale. Appena Slee si accorge di Tor-2 capisce di essere in trappola. Preso dal panico, torna indietro, ma ora sei tu a sbarrargli il cammino.

Sorridi e lo colpisci con il microlaser. Il terribile tiranno si accascia sulla terra rossa di Mindor 6. Alla vista dell'arma che hai in pugno la Piovra scappa via.

Bishra esce sana e salva dalla cupola.

«Slee si ritroverà al fresco, in una bella prigione stellare! Mindor è stato liberato» esclami raggiante.

«Mindor non vi dimenticherà mai» risponde Bishra. «Siete stati molto coraggiosi».

«Non ho fatto che il mio dovere» dici con modestia. «Sono felice di avervi aiutato». E Tor-2 accende le sue luci gialle, gongolando contento.

Missione compiuta.
Ritorna su Nebula a pag. 115
per controllare il punteggio ottenuto.

76

«Scelgo la Torcia Neutronica» dici, e non a caso. Infatti hai già un piano preciso. Conti sul fatto che la Torcia è una creatura infiammabile. E quando la guardia vi getta nella cella, una vampata di calore conferma le tue supposizioni.

La Torcia è un mostro voluminoso, dal naso piatto, interamente circondato di fiamme. Il forte calore attraversa la tuta di protezione bionica che indossi: la pelle ti brucia. Scorgi allora un condotto d'aerazione e strappi subito la griglia di copertura.

«Non c'è fuoco senz'aria» dici a Tor-2. «Seguimi attraverso questo passaggio. Forse possiamo ancora portare a termine la missione!»

Vai a pag. 77.

Strisci con Tor-2 lungo il condotto che attraversa tutte le stanze della base. Improvvisamente qualcosa attira la tua attenzione.

«Sono esplosivi, quelli!» e guardi Tor-2 in attesa di conferma.

«Esatto, capo. Si tratta di nitrosite, un esplosivo molto potente e sensibile. Un movimento di troppo e ci ritroveremo nella Via Lattea. È meglio che ce ne andiamo alla svelta!»

«Non avere fretta! Vorrei portare qui la Torcia e vedere cosa succede».

«Sei sicuro, capo?» Si accendono le luci blu di pericolo; Tor-2 è preoccupato.

«La Torcia farà esplodere la nitrosite e l'esplosione distruggerà la base» spieghi al robot.

«Ho capito benissimo questa parte del piano; non ho capito invece dove pensi di ficcarti durante l'esplosione!» Tor-2 è leggermente contrariato.

Se decidi di chiamare la Torcia Neutronica per scatenare l'esplosione, vai a pag. 44.

Se preferisci invece scappare immediatamente, vai a pag. 50.

78

Vi materializzate in uno dei corridoi della stazione Cosmos. Una miriade di porte blindate e cancelli di ogni genere vi circondano. Corri lungo il corridoio e finalmente trovi una porta su cui c'è scritto: «Graviton. Top secret».

«È qui, Tor-2» dici cercando di aprire la porta. Ma un grido si leva dal fondo del corridoio.

Se vuoi entrare nella stanza del Graviton, vai a pag. 47.

Se invece preferisci scoprire chi sta gridando in fondo al corridoio, vai a pag. 30.

79

La prua del *Distruttore* è davanti a te; lanci subito quattro missili dalla tua navicella, ma nessuno va a segno.

«Forse dovevamo attaccare di lato, capo» interviene Tor-2. «Avremmo più possibilità di abbatterlo. Cercare di colpirlo da questa direzione è fatica sprecata».

Sfortunatamente il *Guerriero* è un bersaglio più facile: i laser di Slee lo colpiscono e precipiti nel vuoto alla velocità della luce. Si accendono le luci rosse di Tor-2; sei in pericolo!

Ma in piena corsa la tua navicella s'arresta bruscamente, facendoti sbalzare dalla sedia di comando. «Accidenti!» esclami stordito.

Un'immagine appare su uno dei video: è la squadra d'attacco di Nebula. Poi appare un viso noto. È il comandante in persona. Preferiresti non averlo mai incontrato ...

«Sono riuscito a trattenervi e a bloccare la vostra caduta con i raggi di trazione. E appena in tempo! Penserò io a Slee, ora. È meglio che torniate al quartier generale di Nebula».

Vai a pag. 115 a controllare il punteggio ottenuto.

80

La creatura si gira, sbattendo le lunghe orecchie. Non vuoi rischiare di perdere il Graviton. Prendi bene la mira e colpisci il mostro con una scarica di raggi di energia. Cade a terra privo di sensi.

Ti precipiti al suo fianco. Sta cercando di parlare: «Tu ... tu sei un operatore di Nebula!» sibila. «Sono il comandante della sezione di sviluppo energetico di qui. Dobbiamo fare qualcosa alla svelta!»

Vai a pag. 7.

81

Scivoli con il tuo fido amico robot lungo il tubo, che conduce a un passaggio sotterraneo. Scendi da una scala ruggine e barcollante. Tor-2 deve accendere i fari fotonici per illuminare il cammino.

Alla base della scala il tunnel si biforca. «Quale via dobbiamo seguire?» chiedi a Tor-2. Uno schermo confuso si materializza davanti ai tuoi occhi. Esso mostra uno spaventoso androide che ti parla.

«Attenzione! Stai per entrare in un labirinto di sicurezza. Segui il sentiero autorizzato o sarai condannato a errare per sempre».

Non hai proprio idea di quale sia il sentiero autorizzato. Non puoi tornare indietro: la comunità dei Mutanti conta su di te.

Se vuoi seguire il sentiero di sinistra,
vai a pag. 72.

Se pensi invece che la strada giusta
sia quella di destra, vai a pag. 106.

82

«No, grazie». Allontani il bicchiere. «È troppo alta la posta in gioco, non voglio rischiare di finire stordito o avvelenato».

Il vecchio scuote la testa. Imbocchi la rampa e sali le scale circolari, lasciandoti dietro il vecchio.

La scala sembra non finire mai. Stai pensando di fermarti un po' a riposare, ma una donna enorme, coperta di metallo, comincia a inseguirti. Brandisce minacciosa una scintillante spada laser.

«Preparati a combattere!» urla.

Vai a pag. 11.

83

«Tutto procede a meraviglia» dici, mentre rendi inefficaci i comandi del *Guerriero.*

«Tor-2, voglio che tu ci proietti sul *Distruttore.* Ma prima di effettuare il lancio aspetta che Slee appaia qui, sul ponte».

Tor-2 accende le luci verdi.

Ben presto Slee con tutta la sua squadra si materializza sulla tua navicella; ma non trova nessuno, perché Tor-2 ha già effettuato il lancio sul *Distruttore* deserto.

Minacci le guardie che sono rimaste a bordo con il microlaser. «Arrendetevi!» gridi minaccioso. Obbediscono subito ai tuoi ordini, e per sicurezza le ammanetti. La magnifica navicella di Slee è soltanto tua. «Andiamo a Nebula, adesso» dici a Tor-2. «Lasciamo Slee sul *Guerriero,* la squadra d'attacco che hai chiamato non tarderà ad arrivare. Ho messo fuori uso tutti i comandi, e Slee non può scappare».

«Non pensi che ti mancherà il *Guerriero?*» chiede Tor-2.

«Certamente!» E nel frattempo prendi posto sul sedile di comando. «Ma credo che questa navicella mi farà passare la nostalgia ... almeno fino a Nebula!»

Missione compiuta.
Ritorna a Nebula a pag. 115
per verificare il punteggio ottenuto.

84

Àuguri buona fortuna a Bishra, che si avvia all'interno. C'è un momento di silenzio, non senti più niente, poi, improvvisamente, un grido percorre l'aria: «Slee! Tu qui!»

«Sì, carina, è proprio così». Il crudele tiranno ride. «Dove sono gli altri ribelli? Rispondimi, Bishra, o la Piovra spaziale si incaricherà di farti parlare».

«Ti prego, pietà! Non la Piovra spaziale!» supplica Bishra terrorizzata.

«Per tutti i diavoli! La Piovra!» Tor-2 è preoccupato e anche tu cominci a essere inquieto. «Emette un potente acido dai tentacoli, e con una carezza può disintegrare qualsiasi cosa».

Tor-2 sussulta di paura e accende le luci rosse di grave pericolo.

Se il timore della Piovra ti fa restare fuori, vai a pag. 75.

Se invece vuoi entrare per aiutare Bishra, vai a pag. 100.

«È il guardiano del Cubo» ti dice Tor-2. «Infatti, eccolo là!»

Il tuo amico ha ragione. Un cristallo della grandezza di un mattone brilla incandescente dall'alto di una colonna, proprio dietro l'animale che emette spaventosi grugniti.

«Possiamo provare a metterlo fuori combattimento con gli ultrasuoni. Vai, Tor-2, prova a lanciare un suono fortissimo».

«Va bene, capo. Ma che tipo di suono gli darà più fastidio, acuto o grave?»

Se scegli di indirizzare alla creatura mostruosa un suono acuto, vai a pag. 36.

Se invece preferisci il suono grave, vai a pag. 59.

86

«Sono desolato, ma non ho altra scelta». Spari una raffica e la donna cade dalle scale. «Quando ti sveglierai farò volentieri una chiacchierata con te!»

In quel mentre uno stridente suono metallico ti fa voltare. Davanti a te si trova un essere dalla testa quadrata, chiuso in un'armatura. La sua mitraglietta è puntata su di te.

«Maledizione!» esclami. «È l'essere che la donna voleva abbattere. Lei voleva salvarci e io l'ho stordita!»

Spari di nuovo, ma il microlaser è ancora sulla posizione «stordimento» e il colpo fa appena vacillare l'Alieno. Adesso è il suo turno. Tu e Tor-2 perdete conoscenza. Hai appena il tempo di sentire lo stesso suono metallico dire: «Li porterò da Slee. Egli certamente farà in modo che non vivano abbastanza per raccontare cosa succede qui».

Non hai scelta. Devi andare a pag. 91.

«Il nostro compito è di proteggere il Graviton. Usciamo di qui!» dici a Tor-2.

La tua missione in effetti dovrebbe essere questa, ma la missione della creatura è di spaccarti la testa con la sedia. Prima di raggiungere l'uscita sei a terra.

L'ultima cosa che senti è Tor-2 che chiama freneticamente. La creatura al neon ride selvaggiamente; un velo nero ti offusca gli occhi.

Quando rinvieni scorgi un viso proprio davanti al tuo. È il capitano Polaris. «Sei stato fortunato. Tor-2 è riuscito a chiedere aiuto, ho inviato subito una squadra d'attacco».

Polaris sorride. «Abbiamo catturato la *Stella Nera* e metà del suo equipaggio. Gli altri stavano cercando di impadronirsi della stazione spaziale. Si sono arresi immediatamente. Così abbiamo salvato il Graviton e imprigionato Rollo Scarp».

Polaris aggrotta la fronte: «Peccato che abbiamo fatto tutto questo mentre voi dormivate!»

Missione compiuta.

Torna a Nebula a pag. 115 per controllare il punteggio.



89

La creatura spalanca la porta con un calcio. Cadi a terra con Tor-2. L'Artropodo avanza, con l'occhio da ciclope iniettato di sangue e la bava alla bocca.

Nella fabbrica, attorno a te, è il caos. I piccoli operai cercano di mettersi in salvo. Ma l'Artropodo sta distruggendo tutto e, quel che è peggio, ha proprio l'intenzione di cominciare con te!

SKIANT!

90

«Prepara il microlaser» dici a Tor-2. «Lo scaglieremo fuori dal cosmo».

«È pronto» ti avvisa il robot. «Ma non è così potente da distruggere la navicella di Slee. Non sarebbe un combattimento divertente per noi! Dobbiamo arrenderci, è l'unica via d'uscita».

Se decidi di arrenderti, vai a pag. 17.

Se preferisci batterti con Slee, vai a pag. 79.

Rinvieni in una piccola stanza dalle pareti candide. C'è molta luce, ma non riesci a scorgerne la fonte. Scuoti la testa per rimettere ordine nei tuoi pensieri e soprattutto per capire come sei arrivato fin lì.

«Tor! Dove siamo?»

«Nelle sgrinfie di Slee». La risposta giunge dall'esterno della cella. Ed è la voce di Slee... «Voglio conoscere i dettagli della tua missione su questo pianeta».

Pirata maledetto! Ti scuote un brivido. Slee regna su un pianeta di schiavi ai confini della galassia. Ha già conquistato tutti i pianeti vicini e più di una dozzina di mondi subiscono il giogo di questa creatura senza pietà. Se riuscirà a mettere le mani anche su Mindor, sarai in un bel pasticcio.

Improvvisamente una forza invisibile ti stringe così forte la testa che ti sembra che esploda.

«Non ti sento parlare» mormora il terribile Slee. «Dimmi quali sono i progetti di Nebula e io ti toglierò subito dal compressore».

Devi fare presto. Vuoi rivelare i segreti di Nebula o preferisci conoscere la potenza del compressore cranico?

Se decidi di parlare, vai a pag. 4.

Se decidi di restartene tranquillo alle prese con lo schiacciacervelli, vai a pag. 31.

92

Senza esitare stringi Tor-2 tra le braccia e ti butti dalla finestra, sperando che la neve attutisca la caduta. Dopo quella che ti sembra un'eternità, finisci su un soffice tappeto di neve.

Dopo una rapida ripulita, ti allontani come un fulmine dalla torre.

«Non appena saremo in un luogo sicuro, contatteremo Nebula e chiederemo aiuto» dici. «Spero solo di avere sufficiente energia per inviare un messaggio».

«Cos'è questo?» Tor-2 punta la pinza verso la scacchiera di marmo, che blocca la vostra fuga.

«È un campo di vuoto» spieghi. «Alcuni quadrati sono solidi, gli altri sono pure illusioni. Temo di non ricordare quali siano quelli giusti!»

Se pensi che i quadrati buoni siano quelli con le strisce verticali, vai a pag. 26.

Se pensi invece che sia meglio scegliere quelli con le strisce orizzontali, vai a pag. 53.

La tempesta si scatena, ma riesci a metterti in salvo entrando dalla finestra.

«Siediti, siediti!» dice l'uomo senza orecchie, indicando una sedia di cristallo dall'alto schienale. «Suppongo che tu sia qui per cercare il robot. Tor-2, non si chiama così?»

«Sì, sì» chiedi trepidante, «dove posso trovarlo?»

«In cima alla torre. Il diabolico Andron-Poc l'ha catturato».

«Ma cosa vuole da Tor-2?»

«Vuole la sua energia» risponde l'uomo. «In questo preciso momento lo sta prosciugando. Con quella energia potrà conquistare il resto della torre. Dobbiamo fermarlo».

«Come posso raggiungere la sommità della torre?» chiedi.

Il vecchio ti indica una scala a chiocciola all'interno della stanza. «Questa è la via per raggiungere Andron-Poc» dice. Ti porge un bicchiere con un liquido bluastro.

«Bevi! Questo dà forza».

Se pensi di rifiutare la bevanda,
vai a pag. 82.

Se preferisci bere il liquido,
vai a pag. 67.

94

Tor-2 muove una fila di sbarre colorate posta vicino all'ingresso della cupola. Un pannello emette un ronzio acuto, poi si spalanca ruotando su se stesso. Slee, sorpreso, è seduto dietro un tavolo di protanio.

«Arrenditi!» intima Tor-2 attraversando la porta. Le sue pinze stringono due potenti microlaser.

«Arrenditi tu, idiota!» grida Slee. Le guardie del tiranno balzano su Tor-2, disarmandolo.

Adesso tocca a te animare la serata! Ti sei tenuto un po' lontano da Tor-2, ma balzi nella stanza per dare agli Automi una piccola lezione di karaté. Con un colpo ben assestato alla mascella mandi un Automa a terra, stendi gli altri e ora puoi puntare il microlaser su Slee che è letteralmente strabiliato.

«Fine delle trasmissioni, caro Slee» dici. «Adesso ti aspetta la galera!»

«E a te una promozione, capo!» dice Tor-2.

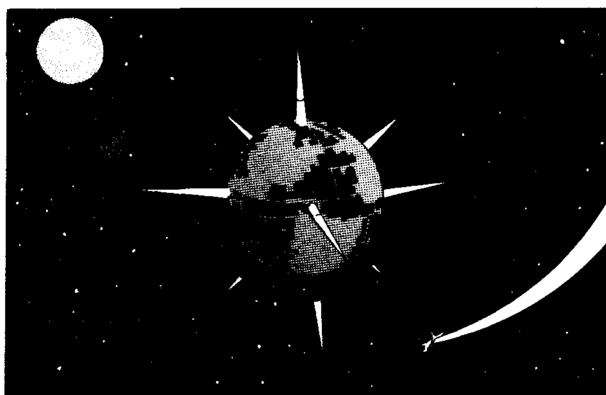
«Forse ...» sorridi felice. «Penso di essermela proprio meritata». E Tor-2 lampeggia con le luci gialle, che sono le tue preferite.

Missione compiuta.
Ritorna su Nebula a pag. 115
per controllare il tuo punteggio.

«Uscita» ha sempre voluto dire «fuori»; e non c'è ragione di sospettare che adesso non sia così. Fai passare il Graviton attraverso il portello aperto, poi regoli la tua tuta di protezione bionica e passi anche tu, mentre Tor-2 esce per ultimo, facendo sbattere la porta. Ti ritrovi improvvisamente nello spazio.

Una sfera gigantesca piena di aculei si staglia davanti a te, coprendo il sole per metà. Accendi i propulsori per evitare di scontrarti con l'enorme oggetto e improvvisamente capisci che si tratta della *Stella Nera,* il formidabile vascello da guerra di Rollo Scarp.

«Ho scoperto un canale aereo aperto, sulla punta dell'aculeo più vicino» dice Tor-2. «Possiamo cercare di entrare e di impadronirci della *Stella Nera*».



Se vuoi penetrare nella Stella Nera,
vai a pag. 15.

Se preferisci usare il Graviton
per lanciare l'astronave nemica in un buco nero,
vai a pag. 101.

96

«Prenderò la rete» dici.

Senti uno schiocco forte e, improvvisamente, ti appare in mano una rete energetica.

«Ecco la tua arma» dice la donna.

Guardi allora la rete e ti ricordi di aver già usato in passato un'arma del genere, per catturare un mostro spaziale su Poris 4. Non dovrebbe essere difficile sconfiggere la tua avversaria.

Ti pianti bene sui piedi e aspetti che attacchi con la spada laser. Eviti il colpo e getti la rete, che la imprigiona saldamente.

E adesso ti lanci su per le scale alla ricerca di Tor-2.

Vai a pag. 104.

97

Ti concentri sul ponte. Vedi il comandante nemico, Rollo Scarp, fermo alla finestra.

«Uccidiamolo!» La tua navicella è pronta a scendere in picchiata, ma Tor-2 ti interrompe dicendo: «Dobbiamo immediatamente annientare quei cannoni sotto il ponte, o ci daranno del filo magnetico da torcere!»

Se vuoi andare direttamente contro Scarp,
vai a pag. 16.

Se decidi di mettere fuori uso i cannoni,
vai a pag. 107.

Salti su uno dei quadrati a strisce verticali. È solido; così puoi attraversare la scacchiera.

Dopo un'ora raggiungi la base della strana torre. L'edificio è costruito in puro cristallo nero.

Stai esaminando le pareti della costruzione, quando senti un grido. Alzi la testa e scorgi una figura incappucciata che ti getta una corda dall'alto di una finestra.

«Afferrala!» grida la figura senza volto.

Proprio nello stesso istante si spalanca un'altra finestra, più in basso, e appare un vecchio senza orecchie che ti dice di entrare.

«Non prendere la corda, è una trappola!» grida. «Con me sarai al sicuro».

Vorresti avere un po' di tempo per decidere, ma una terribile tempesta di neve si alza improvvisa e, se non decidi all'istante, morirai congelato.

Se afferri la corda,
vai a pag. 42.

Se vuoi credere all'uomo senza orecchie,
vai a pag. 93.



100

Verifichi il microlaser. Poi lanci una fiammata attraverso la porta.

«Nessuno si muova!» ordini.

La Piovra spaziale, questa creatura rotonda, tarchiata, con i lunghi tentacoli coperti di verruche, sobbalza. Non capisce le tue parole, ma intende molto bene il suono del tuo microlaser. Fugge dalla porta. Nel panico della fuga, urta Slee toccandolo con uno dei suoi terribili tentacoli pieni di acido.

«Oh no!» geme il tiranno dalla faccia squamosa. «L'acido! Mi sto dissolvendo!»

Mentre la Piovra fugge via, Slee scompare, dissolto sul pavimento. Al suo posto non resta che una voluta di fumo.

«Penso che sia la fine di Slee» esclami.

«È la fine per lui, ma l'inizio per noi» risponde Bishra. «Grazie a voi, Mindor è libero!»

E sei libero anche tu, libero di buttarti a capofitto in un'altra avventura... da qualche parte, nell'immensità dello spazio.

Missione compiuta.
Ritorna a Nebula a pag. 115
per controllare il tuo punteggio.

101

Schiacci una serie di bottoni contrassegnati dalla scritta «Neutralizzatore di gravità». Una specie di lungo nastro luminoso esce dal Graviton e inghiottisce la *Stella Nera.* Qualche istante più tardi la base nemica si è ridotta a un minuscolo puntino scuro, poi scompare per sempre.

Improvvisamente capisci che ti stai muovendo.

«Siamo troppo vicini al buco nero. Ci sta aspirando!» grida Tor-2.

«Avresti potuto dirmelo prima!» dici, ma subito venite risucchiati nella profondità sconosciuta, dalla quale non si fa più ritorno.

«Almeno siamo riusciti a distruggere la *Stella Nera* e il suo terribile equipaggio . . .» Sono le tue ultime parole!

SKIANT!

102

Gli Automi aprono la porta e ti scaraventano dentro. Cadi in una stanza dal pavimento coperto da una strana polvere verde.

«Tor, puoi farmi uscire di qui?»

Tor-2 accende le luci e mette in movimento i sensori. «Ormai il teletrasportatore di Slee è avviato. Potrei attivare i miei propulsori, ma non so dove atterreremo!»

Se decidi di lasciarti teletrasportare verso Zard,
vai a pag. 70.

Se preferisci usare il tuo propulsore,
vai a pag. 46.

103

Voli sull'altra faccia di Mindor 6, dove trovi senza difficoltà la sorgente di energia scoperta dal tuo amico robot. Un grosso fascio di luce fiammeggiante attraversa le tenebre, perdendosi nell'infinito. E la sorgente? È un generatore di massa enorme, largo più di un chilometro.

«Cosa pensi che sia?» chiedi.

«È un teletrasportatore gigantesco» risponde Tor-2. «Il traffico deve essere intenso da queste parti!»

Inverti la rotta e atterri su una piana sabbiosa non distante dal generatore.

Esci dal *Guerriero* e vedi un Automa dalla testa quadrata spingere un piccolissimo uomo, vestito di bianco. L'Automa si arresta e punta il fucile contro lo sventurato.

«Aiuto!» grida l'uomo.

«State distanti!» minaccia l'Automa. «È un criminale pericoloso».

Se scegli di lasciar fare all'Automa,
vai a pag. 6.

Se, invece, preferisci intervenire
in favore dell'uomo, vai a pag. 38.

104

In cima alla scala ti trovi davanti a un pannello scolpito nel diamante. Lo tocchi appena e si spalanca. Entri in una stanza circolare, rischiarata soltanto dalla luce di una piccola finestra. Fuori continua la tempesta di neve. Un lieve ronzio ti fa voltare verso l'angolo che rimane nell'ombra. È Tor-2.

«Sono così felice di vederti!» e corri da lui. «Ma dov'è Andron-Poc, l'uomo che ti tiene prigioniero qua dentro?»

«Se n'è andato» risponde Tor-2. «Ma solo per un momento. Presto tornerà per carpirmi quel po' di energia che mi rimane».

Senti dei passi sulle scale.

«Presto!» dice Tor-2. «Andron-Poc non ci deve trovare qui!»

Cerchi disperatamente un'uscita dalla stanza. Non hai che due possibilità.

Se decidi di prendere Tor-2 e di lanciarti dalla torre, vai a pag. 92.

Se preferisci aspettare le mosse di Andron-Poc, vai a pag. 110.

Saluti definitivamente i Mutanti e ti dirigi verso la Città Proibita. Ben presto ti ritrovi circondato da un'alta muraglia in rovina.

Ci sono due modi per oltrepassarla. Puoi entrare in una breccia nel muro oppure seguire un canale di scarico, che si trova proprio alla base della muraglia. Pensi che, seguendo il tubo, potrai entrare senza essere visto.

«Cosa mi suggerisci?» chiedi a Tor-2.

«Devi scegliere da solo, capo» risponde Tor-2. «I miei circuiti non conoscono la risposta».

Se decidi di entrare nel tubo,
vai a pag. 81.
Se preferisci invece attraversare la breccia,
vai a pag. 63.

106

«Prenderemo il tunnel di destra» dici a Tor-2.

Dopo quasi un'ora di marcia il tunnel svolta improvvisamente, e vedete sopra di voi la luce del giorno. Siete nel centro di una città completamente in rovina.

«I miei sensori hanno localizzato il Cubo di Cristallo della Conoscenza» dice Tor-2 improvvisamente. Segui il robot in uno stretto passaggio, poi svolti . . . e ti ritrovi faccia a faccia con un'enorme creatura, calva e con dei lunghi artigli. Indietreggia grugnendo, e mostra dei denti così affilati che potrebbero tagliare anche del protanio!



Vai a pag. 85.

107

«Okay, Tor-2. Occupiamoci subito dei cannoni della *Stella Nera*!» I tuoi missili non sono abbastanza potenti da distruggere i cannoni di Scarp, ma riescono comunque ad annientare il sistema radar dell'astronave nemica.

Ora puoi avvicinarti. Un'altra terribile scarica distrugge gli strumenti di navigazione. La *Stella Nera* si piega pericolosamente su un fianco: ha perso definitivamente il controllo. Qualche istante più tardi Scarp invia un messaggio di resa. Lo fai immediatamente trasportare a bordo del *Guerriero*. Il sole sta tramontando all'orizzonte di Nebula e voi fate ritorno alla base. Le vostre strade si dividono: Scarp finirà in una prigione stellare, tu comincerai una nuova avventura!

Missione compiuta.
Ritorna a Nebula per controllare il punteggio ottenuto, a pag. 115.

108

Avanzi lentamente e sollevi il Cubo dal piedistallo.

«Bene» dice la voce, «una persona che si espone direttamente al pericolo per aiutare gli altri merita sicuramente di possedere il Cubo di Cristallo della Conoscenza. È tuo. Vai, ora, ti stanno aspettando!»

Afferri il prezioso oggetto e, all'uscita, i cittadini ti accolgono festosamente, proclamandoti eroe.

I Mutanti cominciano subito a utilizzare il Cubo; anche Tor-2 non perde tempo e ristabilisce il contatto con Nebula.

«Per tutte le galassie!» esclama il capitano Polaris. «Ero preoccupato; pensavo che Scarp vi avesse catturati! Un piccolo, debole segnale e poi più niente... spariti! Ormai non speravo di ritrovarvi».

Spieghi al capitano tutto l'accaduto.

«Non prendertela» risponde Polaris. «Ho già mandato una squadra verso di voi, ma dovete avere pazienza... starà dei mesi ad arrivare!»

«Tor» esclami, «credo che trascorreremo qui le vacanze... Non perdiamo tempo, dunque. C'è un'intera civiltà da ricostruire!»

Tor-2 accende le luci gialle e risponde: «Niente di più facile dopo quello che abbiamo superato!»

Missione compiuta.
Ritorna su Nebula a pag. 115
per controllare il punteggio ottenuto.



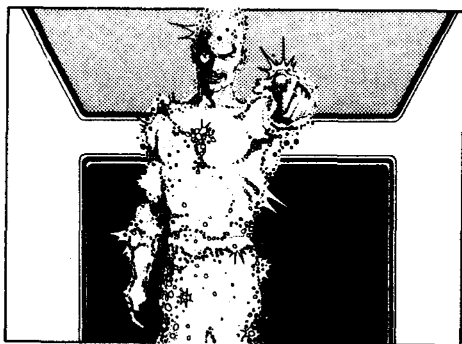
110

Ricarichi il microlaser e spari verso la porta. Ma quando appare Andron-Poc il suo corpo scintilla come se avesse attraversato l'intera Via Lattea. «Magnifico, un'altra dose di energia!» crepita.

Non puoi sparare ancora, perché Andron-Poc ha risucchiato tutta l'energia dal microlaser e dal tuo corpo. Stai per svenire, ma senti un rumore metallico molto familiare. Non può essere! Ti stanno teletrasportando via.

In meno di un secondo atterri nella sala di teletrasporto di Nebula. Il dottor Zffrr è piegato su di te. «Tor-2 ha inviato un segnale di pericolo con le tue coordinate».

Ti volti verso l'amico robot. Tutte le sue luci sono spente, è totalmente privo di energia ... proprio come te. Hai bisogno di un po' di riposo prima di stendere il tuo rapporto.



Missione compiuta. Vai a pag. 115 per controllare il punteggio.

111

Corri subito verso la torre per aiutare Tor-2.

Ma a metà percorso uno strano ostacolo ti sbarra la strada. Si tratta di un enorme ripiano di marmo lucido simile ad una antica scacchiera. Alcuni quadrati sono contrassegnati da strisce orizzontali bianche, altri da strisce verticali nere.

C'è un pannello verde sul bordo della grande scacchiera. Lo spingi, e un messaggio ti giunge direttamente al cervello.

«Attenzione, alieno. Sei arrivato a un campo di vuoto. Non tutti i quadrati esistono realmente. Se sceglierai di camminare su quelli sbagliati cadrai nel vuoto. Fai attenzione!»

Se vuoi provare sulle strisce orizzontali,
vai a pag. 66.

Se preferisci le strisce verticali,
vai invece a pag. 98.

112

Salite immediatamente a bordo del *Guerriero.*

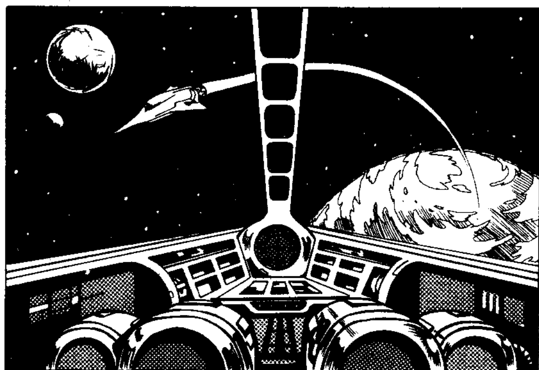
«Dobbiamo assolutamente far intervenire la flotta. Se Slee riuscirà a mandare tutto quel kronio su Zard, sarà la fine della nostra galassia!»

Mentre Tor-2 invia il messaggio, scorgi un piccolo vascello, proveniente dalla stratosfera di Mindor 6, che si dirige nella tua direzione. Metti a fuoco i tuoi schermi di precisione: essi ti mostrano una navicella con due ali e una punta affusolata, coperta da uno spesso strato d'oro.

«È la navicella di Slee, il *Distruttore*» dici. «L'ho visto in fotografia al quartier generale».

«È un bel gioiellino!» risponde Tor-2.

«Bello, ma poco maneggevole! Tutto quell'oro lo rende più pesante di una tonnellata di neutroni! Se si lancia alla velocità della luce, non riesce a fermarsi molto facilmente».



Vai a pag. 40.

113

Dopo aver lasciato il *Guerriero* in orbita, Tor-2 ti trasporta giù.

Ti ritrovi sulle scale di quello che una volta doveva essere uno sfarzoso edificio di marmo, e che adesso è ridotto a poche rovine fumanti.

«Sento pulsare una forma di vita dietro questa colonna, capo!» e Tor-2 ti indica un ammasso di pietre tra le rovine del Foro. Metti il microlaser sulla posizione «stordimento», poi gridi nel linguaggio intergalattico: «Vieni fuori, non ti faremo alcun male!»

Qualcosa si muove... È una donna altissima, dagli occhi gonfi e rotondi. Ti sta puntando addosso un enorme laser.

«È una cittadina di Mindor» dice Tor-2. «Non credo che voglia farci del male».

Tor-2 non ha ancora chiuso la bocca che un potente raggio laser ti manca d'un soffio.

Se decidi di sparare con il tuo microlaser,
vai a pag. 86.

Se preferisci convincerla
delle tue buone intenzioni, vai a pag. 64.

114

La sala esplode in una girandola di colori brillanti, e ti senti sgretolare in mille pezzi.

Rinvieni in mezzo a un campo di pietre carbonizzate; vi circonda una folla di Mutanti umanoidi.

«I nostri desideri sono stati esauditi, finalmente!» dice una donna dalle orecchie appuntite. «Ti prego, aiutaci! Vai nella Città Proibita, e prendi il Cubo di Cristallo della Conoscenza!»

Tor-2 emette un lieve sibilo, poi tace. Non sai proprio cosa fare.



Se vuoi fuggire nella foresta pietrificata lì vicino, vai a pag. 21.

Se preferisci invece ascoltare il racconto della donna Mutante, vai a pag. 48.


CE L'HAI FATTA, CAPO!
RICORDA IL NUMERO
DELLA PAGINA DA CUI
SEI ARRIVATO QUI,
E CONTROLLA IL PUNTEGGIO
NELLE PAGINE SEGUENTI!

116

SE ARRIVI DA PAGINA:
13, hai fatto 9.800.396 punti.
71, hai fatto 6.250.106 punti.
83, haï fatto 8.641.999 punti.

CONGRATULAZIONI!
SEI UN VERO CAMPIONE

SE ARRIVI DA PAGINA:
5, hai fatto 506.923 punti.
24, hai fatto 785.009 punti.
44, hai fatto 446.879 punti.

IL CAPITANO POLARIS
PUÒ CONTARE SU DI TE!

SE ARRIVI DA PAGINA:
12, hai fatto 52.689 punti.
25, hai fatto 74.489 punti.
29, hai fatto 15.615 punti.
75, hai fatto 96.757 punti.
94, hai fatto 12.420 punti.
107, hai fatto 26.159 punti.

NIENTE MALE!
QUALCHE INCERTEZZA
AL COMPUTER

SE ARRIVI DA PAGINA:
8, hai fatto 1.929 punti.
26, hai fatto 9.432 punti.
35, hai fatto 8.243 punti.
68, hai fatto 9.998 punti.
69, hai fatto 9.886 punti.
110, hai fatto 8.238 punti.



TI FARÀ BENE
QUALCHE TURNO AL
SERVIZIO DI PATTUGLIA

SE ARRIVI DA PAGINA:
79, hai fatto 287 punti.
87, hai fatto 198 punti.
100, hai fatto 823 punti.
108, hai fatto 420 punti.



DEVI RIPETERE
IL CORSO
DI ADDESTRAMENTO!

SE VUOI TENTARE UNA NUOVA AVVENTURA TRA I PIANETI IN PERICOLO VAI A PAG. 3

OPPURE

PUOI AFFRONTARE

«AVVENTURE STELLARI / 2»: L'INVASIONE DEGLI ANDROIDI

Un mondo di avventure dove il protagonista sei tu. | **librogame®**

Un viaggio nella dimensione tempo, un appuntamento con le tappe decisive della storia dell'uomo.



time machine

L'ETÀ DEI DINOSAURI	1
LE SORGENTI DEL NILO	2
SULLE NAVI PIRATA	3
SELVAGGIO WEST	4
MISSIONE A VARSAVIA	5

Una banda di ragazzini scatenati è ben decisa a ficcare il naso ovunque ci sia qualcosa di losco!



detectives club

IL MESSAGGIO DEL MORTO	1
L'ANTIQUARIO	2
MISTER MEZZANOTTE	3
SULL'ISOLA MISTERIOSA	4

Dalla base operativa di Nebula esci in pattuglia con il fedele robot Tor-2!



avventure stellari

PIANETI IN PERICOLO	1
L'INVASIONE DEGLI ANDROIDI	2
I CAVALIERI DELLA GALASSIA	3
IL PALAZZO DELLE ILLUSIONI	4
LE STELLE SCOMPARSE	5

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas . . .



lupo solitario

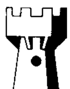
Un giovane mago, armato solo della sua saggezza, affronta la infernale potenza del re negromante.



oberon

serie conclusa

Fantastiche avventure ambientate in uno dei luoghi mitici della letteratura di ogni tempo . . .



alla corte di re artù

VIAGGIO NEL TERRORE 4

IL REGNO DELL'ORRORE 5

Una galleria di classici dell'horror, una sfilata di mostri celebri nella letteratura e nel cinema.



horror classic

IL CONTE DRACULA 1

FRANKENSTEIN 2

serie conclusa

Una storia fantastica che affonda le sue radici nell'incanto della mitologia classica . . .



grecia antica

IN VIAGGIO VERSO CRETA 1

ALLA CORTE DI MINOSSE 2

IL RITORNO 3

serie conclusa

Uno strabiliante armamentario di formule magiche per portare a termine una missione disperata . . .



sortilegio

LE COLLINE INFERNALI 1

LA CITTÀ DEI MISTERI 2

I SETTE SERPENTI 3

LA CORONA DEI RE 4

serie conclusa

Un personaggio leggendario della letteratura poliziesca è al tuo fianco per risolvere i casi più intricati!



sherlock holmes

OMICIDIO AL DIOGENES CLUB 1

LO SMERALDO DEL FIUME NERO 2

Amico lettore,

se vuoi ricevere il catalogo completo dei librogame®*, se vuoi farci sapere qualcosa, se non trovi i* librogame® *in libreria, se hai trovato degli errori . . . insomma, se hai qualcosa da dire riempi la scheda apposta al retro di questa pagina, mettila in una busta e spedisci a questo indirizzo:*

librogame®

Edizioni E. Elle S.r.l.
via San Francesco, 62
34133 TRIESTE



Mi chiamo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

La mia serie preferita è:

1. ....

2. ....

3. ....

Vorrei ricevere in omaggio e senza impegno da parte mia il catalogo librogame®

SI NO

Vorrei che questo mio amico ricevesse il catalogo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

Osservazioni, critiche, suggerimenti, notizie . . .

....

....

....

Finito di stampare
nel mese di febbraio 1990 dalla
Società Editoriale Libraria p.a. - Trieste

PIANETI IN PERICOLO

1



Pensi di avere la stoffa
per diventare
un fantastico campione
delle avventure stellari?

In questo libro il protagonista sei tu.
Il tuo obiettivo è mettere in salvo
il Graviton, un dispositivo in grado
di distruggere tutti i mondi conosciuti.
Vuoi recuperare il Graviton
prima che cada in mani nemiche?
Vai a pag. 78.
Oppure preferisci attaccare
subito la base dei pirati interstellari?
Allora vai a pag. 56.
Insieme al fedele robot Tor-2 puoi
partire subito per la tua missione,
ma attento:
è in gioco la tua vita.

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna nello spazio, amico . . .

copertina illustrata da Maelo Cintron

ISBN 88-7068-063-0



70680630

L. 6.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu